游戏城寨

天下玩友是一家

游戏·网络·音乐互动志

优惠价 ¥5.80元

LeveL 28

2007.5A

更多精彩内容，请访问 http://www.levelup.cn

动漫游

推荐动画·精灵守护人

妙文·动漫禽兽世界

特稿

穿越八度空间

——浅谈游戏中镜头的运用

城寨小百科

幻想之彼端

——探秘伊瓦利斯大陆（上）

新作 | Previews

我的暑假3北国篇

小小的我的大草原 PS3

美丽的块魂 MUL

奥浦纳 Wii

DS西村京太郎悬疑新侦探系列 NDS

京都·热海·绝海的孤岛 杀机陷阱

PSP 死人头弗雷德

MUL 飞越时空

MUL 侠盗猎魔2

MUL 职棒大联盟

MUL 暗夜杀机2

MUL 闪点行动2

城寨研究室

惊闻又到刷机时

3.30 OE-A全面解析



音乐小特辑·NANA

01 无双的开场白/02 勇气的力量（《史上最强弟子兼一》Opening）/03 Rose（《NANA》特辑）
04 黑色的泪（《NANA》特辑）/05 LUCY（《NANA》特辑）/06 A Little Pain（《NANA》》特辑）/07 Wish（《NANA》特辑）
08 Winter Sleep（《NANA》特辑）/09 Big Black Train（欧美流行推荐）/10 这样就好（日韩流行推荐）/11 夏日的幻觉（网友推荐）
12 创圣之AQUARION（网友推荐）/13 声优作品赏析（朴璐美）/14 Baby Don't Cry（安室奈美惠演唱）



CONTENTS 目录

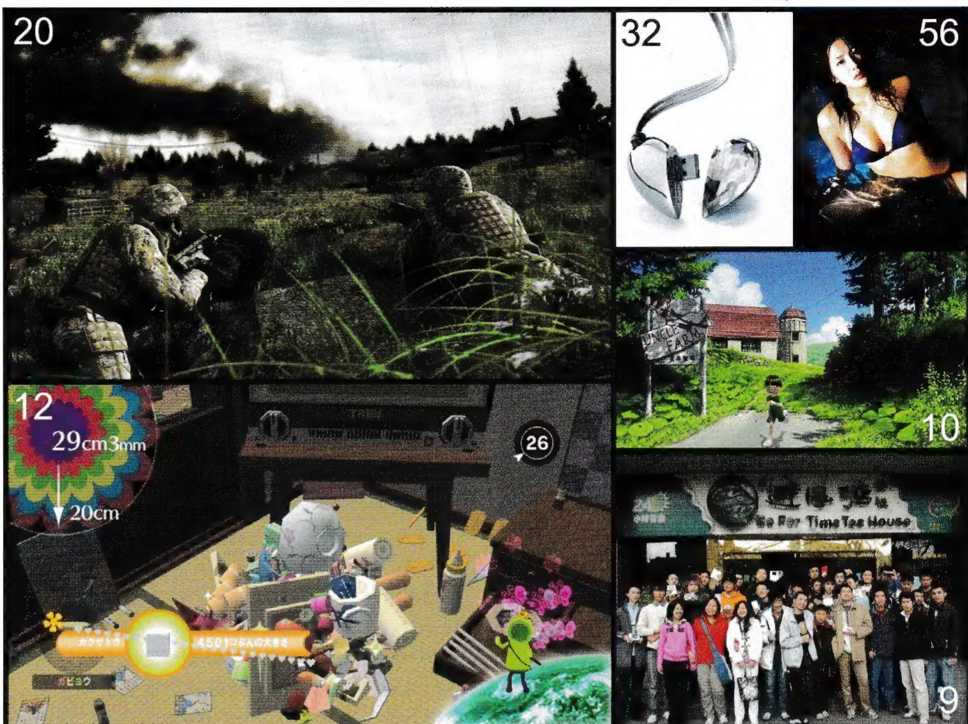


COVER STAFF
封面：最终幻想XII 亡灵之翼
© Square Enix
封面绘制：UPTEAM 神の炼金术师
封面设计：周仁龙

LeveL 28
2007.5A

LEVELUP 游戏城寨

出版：山东电子音像出版社
策划：levelup.cn 制作：《游戏城寨》编辑组
读者服务：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱 邮编：730010
电话/传真：0931-4863066



levelup 音乐台曲目

01	无双的开场白	
02	勇气的力量	《史上最强弟子兼一》Opening
03	Rose	《NANA》特辑
04	黑色的泪	《NANA》特辑
05	LUCY	《NANA》特辑
06	A Little Pain	《NANA》特辑
07	Wish	《NANA》特辑
08	Winter Sleep	《NANA》特辑
09	Big Black Train	欧美流行推荐
10	这样就好	日韩流行推荐
11	夏日的幻觉	网友推荐
12	创圣之AQUARION	网友推荐
13	声优作品赏析	朴璐美
14	Baby Don't Cry	安室奈美惠演唱

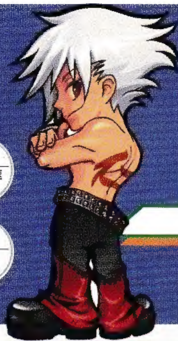
音乐小特辑

NANA



我的论坛ID：
购买时间：





主持人 六段音速 风间仁

美编 张钢

风速报道

为您提供最新、最快、最全的游戏界新闻报道！



4月8日 星期日

◇ Square Enix公司宣布，作为PSP平台S·RPG游戏《最终幻想战略版 狮子战争》最新要素之一，NDS新作《最终幻想战略版A2 封穴的魔法书》中的主人公鲁索（Luso）将会在《最终幻想战略版 狮子战争》中以我方伙伴身份登场。

◇ 任天堂次世代主机Wii在推出之前曾展出过多种颜色的版本，但是主机发售过去几个月后官方依然没有对外透露推出新颜色Wii主机的计划。近日有来自国外零售商的消息称，任天堂预定在2007年6月29日在欧洲地区推出银色、蓝色和珍珠粉色Wii主机，但任天堂并未对该消息予以证实。

4月9日 星期一

硬件 X360键盘手柄亮相！微软公布X360春季升级详情 P2

◇ Capcom社长迁本宪三日前在接受媒体采访时表示，今后Capcom很可能将与其他公司合作开发游戏软件，公司的目标是通过推行产品开发结构的改革使公司销售营业利润提高15%。迁本社长表示，不同于传统的收购行为，合作为公司带来的负担更轻，目前Cacpom正在探索与其他玩具厂商及软件商合作的可能性。

◇ 索尼公司宣布不再计划与NEC、东芝签订合作开发微型芯片的协议，这对于试图联合起来更好地与海外对手竞争的日本芯片产业可能将是一大打击。 索尼发言人表示，由于与初始阶段相比，下一阶段的研发工作将更多地涉及实际生产，索尼打算外包其45纳米工艺芯片的生产，因此不会与NEC、东芝续签合同。

◇ 前不久国外游戏论坛上有部分玩家反映，Wii版《塞尔达传说 黄昏公主》中有一个恶性BUG出现，其具体表现为：当林克进入一个有放置有大炮的房间后，再想离开的话便会出现一个人提示不能走出房间，更诡异的是，找遍整个屋子也看不到这个神秘人的身影。目前这一BUG似乎只在部分美版《塞尔达传说》中出现过，游戏日版并无类似报告。不过随后有玩家表示，他们在与任天堂客服部门取得联系后已经成功的更换了有问题的游戏软件，而且更换过的新游戏光盘并不存在这一BUG。

◇ 在即将于4月12日上市的最新一期PSM3杂志上，刊载了一页PS3版《乐克乐克》的宣传广告。广告主体部分完全采用了手绘形式表现，大幅的标题不仅揭示了《乐克乐克》的最新作将登陆PS3的消息，而且还暗示本作将会使用PS3特有的次世代机能。

4月10日 星期二

软件 《皇牌空战6》为X360“限时”独占游戏 P2

◇ 最新一期的索尼PlayStation官方杂志PSM报道了关于PS3动作游戏《鬼泣4》的最新相关情报，其中关于角色和游戏系统方面的内容比较引人注意：支持60帧高清晰显示；系列首次采用大范围可破坏的高互动性场景；采用了与《丧尸围城》相同的游戏引擎开发；但丁在《鬼泣3》中的四种战斗方式，“枪神”、“剑圣”、“皇家防御”和“骗术师”将在本作中重现。

硬件 X360键盘手柄亮相！微软公布X360春季升级详情



微软近日正式对外确认了预定于今年5月7日开始的X360春季升级活动的详细情报，此次升级的主要内容是X360专用键盘手柄和Windows Live Messenger与X360互动信息的公布。

微软Xbox Live和X360业务高级经理John Rodman对媒体确认，此次升级后X360玩家将可以通过Windows Live Messenger与PC玩家互发短消息进行沟通。据悉，这一服务将对银会员和金会员免费开放。Windows Live Messenger可以同时支持最多六人同时对话，聊天对话框的设计与目前Xbox Live的游戏内短信对话框相似。

玩家的Live Messenger联系人名单也将被添加到X360上，以方便玩家能够随时查看自己的好友是否在线。此外，Live Messenger支持屏幕软键盘和USB外接键盘输入，不过微软为玩家们提供了一种更有特色的选择，这就是此次公开的X360专用键盘手柄配件。

这种外观设计颇为精巧的外设键盘可以直接插在手柄上使用，玩家可以一边游戏一边享受即时聊天的乐趣，省去了在手柄和键盘之间来回切换的麻烦，可说是十分人性化的设计。不过John Rodman并未公布这种手柄键盘的具体发售日和售价，但保证更多详情将在今年夏天公开。

levelup 网友评论

评论 省去了来回切换手柄与键盘的麻烦啊，确实方便了不少，但实际使用效果如何还有待观察。（by 2楼）

软件 《皇牌空战6》为X360“限时”独占游戏

NBGI公司超人气飞行模拟游戏“《皇牌空战》系列”的次世代最新作《皇牌空战6 解放之战火》，前不久被正式确认率先登陆微软次世代主机X360，原本一直在PS系主机平台发售的该系列突然宣布加入Xbox阵营，这个消息不仅使许多玩家倍感惊讶，也大大出乎不少业界人士的意料。

然而不久后，Xbox官方杂志OXM（Official Xbox Magazine）对外界确认，《皇牌空战6》虽然将首先登陆X360平台，但并非是X360的独占游戏，准确的说是在“限定时期内为X360独占”，最后依然将推出PS3版。目前还不确定PS3版是以何种形式发售，也不清楚PS3版是否会在X360版的基础上追加新要素，或是像《山脊赛车6》（X360）和《山脊赛车7》（PS3）那样成为两款完全不同的游戏作品的可能性也很大。但无论如何，在次世代游戏多平台甚至全平台化呼声日益高涨的今天，NBGI一款游戏能够赚两次钱，玩家们又能各得其所，从这个角度来看也算是一件皆大欢喜的事。

levelup 网友评论

评论 有了《鬼泣4》等众多大作铺路，《皇牌空战6》的多平台化完全是意料之中的事情，只不过这个一直忠实于PS系主机的空战模拟大作最先公布的竟然是X360版，多少有些令人意外。（by SLS）

事件 任天堂强烈支持美国诉讼中国盗版，官方称中国是游戏盗版源头

前不久，从美国方面传来了布什政府准备把中国的电影、音乐及图书盗版问题提交世界贸易组织（WTO）的消息。WTO两位高层人士透露，美国方面很快将就此问题提起申诉，此举也是自2001年中国加入WTO以来，美国第一次针对中国盗版问题向WTO提起诉讼。

就在这一消息公开后不久，任天堂美国分社随即公开发表声明，表示强烈支持美国政府在打击电视游戏盗版方面所做的努力，并称中国是电视游戏盗版的最大源头。据悉，任天堂美国分社向美国商务代表提交了一份报告，其中涉及到包括中国、中国香港、巴西、墨西哥以及巴拉圭等国家在内的盗版情况调查结果。

任天堂方面在报告中称中国是任天堂游戏产品最大的盗版生产源和出口国，同时也拥有最庞大的盗版游戏软件国内消费市场。任天堂美国分社反盗版事物高级主管Jodi Daugherty对记者称：“任天堂将与美国政府进一步密切合作，加大对市场上盗版软件的打击力度……对美国政府在督促中国政府履行关于知识产权和商标保护方面职责而做出的努力，任天堂官方表示钦佩和赞赏。”

知识产权问题一直是中美间发展的障碍之一。根据美国的统计数据，2006年中国盗版电影和音乐光盘的累计价值达到了22亿美元，双方在该问题上的矛盾自2006年下半年起不断升级。一方面，美国政府指责中国在盗版和知识产权侵害问题上的进展异常缓慢，而另一方面，中国政府表示从未放松过在打击盗版问题上的努力，且最近一个阶段，国际社会对于中国在打击盗版方面所取得成绩也予以了相当程度的认可。

levelup 网友评论

评论1 为什么做事情都要双重标准？人家告我们反盗版不力，本来就没有错，为什么我们要避开主要问题？我们本来就做的不够，天下人都知道！（by 1楼）

评论2 即便是在知识产权保护相关法案完善的美国也无法彻底根除盗版，相比之下，中国的国情更加特殊，打击盗版不是朝夕之间可以完成的。（by 2楼）

硬件 索尼：2007将成为PSP年！目标锁定青少年玩家群体



如果说PSP是一台不错的掌机，恐怕没有多少人会否认，但PSP却始终无法扭转在与NDS的销量竞争中的颓势。然而索尼官方近日表示，这一情况有望在2007年得到彻底改善。索尼SCEA分管PSP业务的高级主管John Koller在接受记者采访时称，2007年将成为名副其实的"PSP年"。

谈到不久前公布的PSP北美地区降价消息，Koller对记者表示原因有三？"首先，我们在产品成本控制方面取得了一些进展，因此我们想让消费者成为这一成就的直接受益者；其次，是效仿沃尔玛成功的零售业降价促销战略；最后，我们希望重点发展13-17岁的青少年消费群体，我们非常看重PSP的这部分消费人群。"

在北美地区，13-17岁年龄层消费者在过去的几年中有了飞速的发展，而这正是PSP所瞄准的市场所在。Koller对记者表示，索尼寄希望于这一市场在2007年能够为公司带来巨大的增长。PSP宣布北美地区降价30美元之后，PSP的销量比之前猛增了300%，在这巨大增长的背后，青少年玩家群体对销量的促进起到了主要作用。

对于以PSP为依托的UMD业务，Koller表示尽管困难重重，但在2005到2006一年的时间里UMD的业绩依然有可喜的增长，UMD电影业务比PSP发售之初增长了35%，更令人欣慰的是，越来越多的PSP原创游戏新作开始陆续推出，开发商们制作PSP游戏的热情也开始越发的高涨。

"当开发商和发行商意识到PSP玩家群体的价值所在之时，就是我们取得巨大成功之日。"Koller对记者称："我们正在从这个角度出发去积极引导开发商制作更多的PSP游戏……PSP版的《战神》就是个最好的例子。"

levelup 网友评论

评论 借助《怪物猎人 便携版 2nd》以及即将发售的《FFT 狮子战争》和《最终幻想VII 核心危机》等大作，加上接连开放的各种新服务，PSP相比2006年局势势必有所好转。但在核心玩家越来越少的现如今，在NDS这种面向任何人都有市场的主机面前，想让2007成为PSP年，难！（by 1楼）

硬件 索尼确认20GB版PS3退出美国市场

自从索尼宣布PS3欧洲首发计划开始，有关20GB版PS3停产的消息就一直没有中断过。尽管官方一直予以否认，但前不久索尼官方产品零售网站Sony Style将20GB版PS3从网站上彻底下架一事则使传闻进一步升温。

索尼SCEA官方日前终于对外宣布，北美地区的20GB版PS3已经完全停止了供货。"从零售商方面得到的反馈信息来看，90%以上的供货需求都指向60GB版，因此我们的生产和出货比率也是依照这一情况来制订的。"SCEA公关部总经理Dave Karraker对记者说："鉴于零售商和消费者对60GB版PS3的需求远高于20GB版，我们已经决定停止20GB版在北美地区的供货。"

20GB版PS3与60GB版相比除了外观、硬盘大小和售价方面的区别以外，最主要的不同点在于缺少Wi-Fi无线连接功能且不具备多媒体闪存卡读卡器，这也成为了这个廉价版始终无法获得市场认同的主要原因之一。Karraker对记者表示："根据消费者的反馈信息，我们决定从现在开始，把全部精力都集中到更受玩家欢迎的60GB版PS3身上。"

北美地区20GB版的彻底退出也同样影响到了欧洲，索尼SCEE官方发言人虽然并未予以明确表态，但他确认，虽然目前尚无在欧洲推出20GB版的计划，但SCEE将继续关注市场和消费者的反应，以决定未来欧洲地区的发售计划。而索尼日本方面则坚持宣称不会改变之前制定的出货计划，但官方发言人同时强调说："我们依然会针对市场需求进行灵活的调整。"

levelup 网友评论

评论 20GB版根本就是个无关痛痒的存在，索尼从一开始重点宣传的就是60GB版，再加上20GB版不支持Wi-Fi，又没有读卡器，被消费者忽视是理所当然的。（by 1楼）

硬件 PS3医疗研究计划真相！不是公益事业而是商业运作？

索尼与美国斯坦弗大学联手进行的医疗研究项目Folding@Home，其主要运转方式在于利用网络上PS3主机的闲置机能支援医疗及科学研究项目。抛开PS3目前所遇到的困境和这所大学懒惰的计划不提，索尼所支持的这项造福全人类的伟大研究似乎无法用神圣或高尚以外的词来形容。然而实际情况是，这项研究是有其不为人知的商业利益所在的。

近日有报道说，索尼与多家企业就PS3机能在商业领域应用的问题进行过接触，并提出过多个类似于Folding@Home科研项目，索尼利用连接到网络上的PS3主机所进行的这些相关研究计划也并非出于公益而是完全的商业运作。

索尼集团首席技术总监Masa Chatani日前对媒体透露说："类似于PS3的这种赢利模式可以被应用到许多商业领域中去，比如说，有一家制药厂想要启动一项相关研究项目，但却没有一台足以支撑整个运算结构的超级计算机来支持……我们将与类似这样的企业进行磋商，以寻求在更广阔的商业领域开发PS3的应用价值。"

如果说让用户大半夜开着PS3的动力是公益事业，我们可以说这是造福全人类的高尚之举。但倘若这一切不过是商业运作中的赢利手段，那么对于花费数百美元购买PS3的消费者来说显然是不公平的，即便真的要利用PS3的后台运算支持类似的研究项目，那么以此牟利的企业是否也应该向PS3玩家们支付相应的费用呢？

levelup 网友评论

评论 买一台PS3，回去闲置在那里支援公益计算，这个需要的可不光是爱心。我觉得，有爱的人，不如直接把买PS3的钱拿去捐了更实在。（by LD）

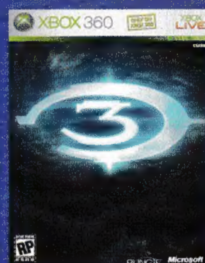
◇ 微软正式公布了《战争机器》的新一轮下载更新服务，除了对之前游戏中的几处BUG进行清理，升级VGA端子支持等要素以外还包括最新联机模式"吞并（Annex）"。在该模式中，由玩家组成的两组小队要在同一个地图中争夺关键区域的统治权。每个地图中会出现2到5个左右的关键区域，而这些区域在游戏进行中还会不断转移。此次提供的三个联机地图下载包将适当进行收费，下载开放几个月以后则逐渐改为免费。

◇ Square Enix状告韩国Fantom公司制作的歌曲MV剽窃《最终幻想VII 再临之子》一案终于有了定论，韩国地方法院于4月7日宣判，禁止该公司为韩国歌手Ivy所制作的这首MV上映及散发。但该MV的导演辩称，自己只是处于对《最终幻想VII 再临之子》的喜爱才决定在MV中以写实的手法对电影片段进行模仿，并非恶意抄袭。

◇ 根据路透社的报道，全球规模最大的第三方游戏开发商EA公司将收购中国网络游戏代理商第九城市旗下约19%的股份，双方的合约总额达到了2亿美元。另有传闻说第九城市方面已经获得了EA公司的《FIFA Online》在中国的独家代理权。但双方目前都未对此报道予以证实，EA官方发言人表示公司并没有公布任何与中国网络游戏代理商的合作关系。

4月11日 星期三

事件 任天堂强烈支持美国诉讼中国盗版，官方称中国是游戏盗版源头 P2



◇ 微软和Bungie官方联手宣布，《光环3》的联机测试版将于今年5月16日正式对外开放，预定6月6日结束。该测试版将提供三个全新的联机地图以及大量新武器装备和车辆供玩家使用，让X360玩家在年底游戏正式发售之前率先体验本作的乐趣

硬件 索尼：2007将成为PSP年！目标锁定青少年玩家群体 P3

◇ 索尼SCE新西兰分社正式发表声明称，自今年3月23日开始的PS3新西兰首发取得了空前的成功，PS3软、硬件销售额达到了680万新西兰元（约合494万美元）。根据相关统计数据显示，PS3在首发10天内共售出了4，835台，《抵抗 灭绝人类》和《机车风暴》成为了近来新西兰最畅销的游戏，而在销量前10名的游戏中，PS3游戏的数量也处于绝对优势。

4月12日 星期四

◇ 微软公司宣布为纪念NBGI公司的RPG游戏《信赖铃音 肖邦之梦》的发售，将于游戏6月14日发售的同日推出限定版X360主机"X360核心系统 信赖铃音 肖邦之梦特别版"，售价为开放价格。特别版中除了包括X360主机（无硬盘）、配件以及《信赖铃音 肖邦之梦》软件外，还将有特典"特别影音DVD"赠送。

◇ Capcom公司确认去年在全球取得100万销量战绩的X360动作游戏《丧尸围城》将推出续作，对应机种仍为X360。目前《丧尸围城2》的具体游戏情报尚未公开，游戏的发售日也未发表。

硬件 索尼确认20GB版PS3退出美国市场 P3

◇ NBGI公司宣布，以日本高中生的历史教科书《详解世界史B》和《详解日本史B》为基础制作的NDS软件将于2007年6月7日发售，售价为3990日元。到目前为止NDS软件中出现了英语、汉字学习的多种软件，而推出真正的教科书软件这还是第一次。学生们可以使用触控笔控制翻页、在重点处作记号以及答题等。

硬件 PS3医疗研究计划真相！不是公益事业而是商业运作？ P3

◇ Square Enix公司正式宣布，Wii新作《勇者斗恶龙 神剑 假面女王与镜之塔》将于2007年7月12日发售，售价为6800日元。本作是日本人气RPG游戏《勇者斗恶龙》系列登陆次世代主机Wii的首款作品，由开发3D格斗游戏《血腥咆哮》系列的8ing公司负责开发，掘井雄二担任剧本和游戏设计，鸟山明担任角色设计。

◇ 据日本经济新闻报道，由于NDS主机以及手机使用小型触摸版的需求增大，日本写真印刷公司宣布建造的新生产车间完工，并从即日起投入使用。新生产车间月生产3—5英寸小型触摸版的数量约200万枚，加上之前生产车间月200万枚的产量，今后每月小型触摸版的产量将达到400万枚。

◇ “《吉他英雄》系列”的版权所有者和发行商Red Octane公司正式对外确认，这款风靡全美的摇滚音乐游戏的最新续作《吉他英雄III》将全面登陆PS3、PS2、X360和Wii几大主机平台，游戏预定于今年秋天正式推出，售价目前尚未确定。

4月13日 星期五

◇ 任天堂公司于4月12日正式开放了Wii新服务“网络频道”，“网络频道”支持Wii浏览互联网的机能，使用的是Opera Software公司所提供的浏览器。正式版的Wii专用Opera浏览器将在原先试用版的基础上进行进一步的完善，原预定于3月末开放，为了确保所有的新增功能和完善部分的兼容性而延期至4月中旬推出。

◇ Capcom公司公布，2007年3月期通常利润比前一财年增加43%，全年销售额比预想高出34亿日元，达到730亿日元左右。包括《怪物猎人便携版2nd》、《丧尸围城》和《失落的星球》在内的三款作品的实际销量均突破100万套大关。

事件 《战神》制作人称PS3不需要BD，索尼表示Jaffe有权想说就说 P4

◇美国联邦贸易委员会(FTC)日前指出，美国的游戏零售业相比电影业、DVD零售业和音乐工业在保护儿童不受不良内容侵害方面所取得的成就更为显著。FTC的一项秘密调查显示，未成年儿童自己购买到限制级别游戏的比例由2003年的69%下降到了42%。与之相比，购买到R级（未成年人需要家长陪同观看）电影门票和R级DVD的几率则分别为39%和71%，比2003年时均有不同幅度上升。

◇ Capcom官方正式公布了《失落的星球 极点危机》PC版制作计划，PC版的开发将与全球著名显示芯片生产商Nvidia公司合作，采用Nvidia的图像制作技术和图像处理程序。PC版《失落的星球 极点危机》将对应DirectX 10，并支持超过2560×1600的超高精细度（XHD）画面显示，游戏预定于2007年6月于北美、欧洲市场首先发售。

4月14日 星期六

◇ 致力于教育及慈善事业的英国设计与艺术协会（D&AD）近日宣布，索尼与任天堂两家公司的几款游戏作品获得了由其提名评选的世界最著名创意设计大奖“黄铅笔（Yellow Pencil）”大奖的提名。今年获得该梦幻大奖提名的游戏有索尼SCE的PSP游戏《乐克乐克》、SCE的PS2游戏《汪达与巨像》、任天堂的NDS游戏《成人脑力锻炼》和Wii另类作品《Wii Sports》。



◇ Capcom于日前召开的春季游戏开放日上宣布，已经获得了在PS2平台上发行“《摩托GP》系列”新作的授权，合约的有效期将一直持续到2012年。Capcom获得该系列发行权后推出的第一款作品是PS2版的《摩托GP 07》，预定于今年秋天登陆北美和欧洲市场，游戏X360版的授权依然为美国THQ公司所掌控。

事件 《战神》制作人称PS3不需要BD，索尼表示Jaffe有权想说就说



“《战神》系列”制作人David Jaffe日前在接受媒体采访时声称，BD对于PS3来说完全是画蛇添足，如果他有能力改变索尼高层对于PS3硬件规格的态度的话，那么他首先会把BD功能取消，然后降低主机售价。在他看来，这似乎才是PS3应该选择的发展路线。

毫无疑问，Jaffe的言行是对索尼PS3业务发展策略的彻底忤逆，同时也毫不留情地推翻了索尼一直予以重点强调的BD业务至高无上的地位。对于一个由索尼SCEA一手栽培并最终在业界展露头角的制作人来说，Jaffe对PS3的观点多少让人有些意外。然而更加出人意料的是，SCEA官方对他的发言竟然公开予以默许，官方发言人甚至称，Jaffe有权利说这样的话。

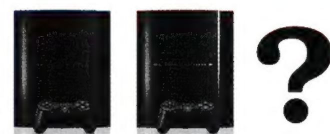
“David Jaffe是业界最具前卫意识的游戏制作人代表，所以只要是涉及电视游戏的问题，不管是什么，他都有权利发表他认为最正确的观点。”索尼SCEA高级主管Dave Karraker对媒体记者说：“SCEA尊重Jaffe的观点，但我们坚信游戏产业的未来在于我们是否有能力为玩家提供他们所需要的东西。更逼真的游戏画面、更震撼的音响效果，为了实现所有这些，拥有50GB超大存储容量的BD就是必须的，因为以往标准的9GB DVD根本无法胜任真正的次世代游戏要求。”

Jaffe对BD的言论或许有些偏激，但从SCEA对其言行的态度来看也足见索尼官方对这位摇钱树制作人重视有佳。“《战神》系列”为索尼所带来的巨大影响力是不可估量的，即便是考虑到日后PS3的发展，《战神》新作的作用也是毋庸质疑的。

levelup 网友评论

评论 存储容量增大肯定是趋势所在，但跟家用游戏机市场关系不大，至少从现在来看，还没有多少游戏能真正占满BD的50GB容量。BD最终能否一统天下现在还很难说，但PS3现在在价格上的巨大劣势却是显而易见的。（by SLS）

硬件 80GB版PS3准备就绪？索尼称大容量新版本主机酝酿中



前不久，外界从索尼SCE官方提交给美国商标与专利局的一份内部文档中得知了可能还存在一个80GB版PS3的内幕，但索尼官方当时并未对该消息予以证实。然而此后不久，SCE的一位官方发言人对记者称，索尼已经在考虑推出一种硬盘容量更大的新版本PS3主机，从一定程度上证实了80GB版PS3的存在。

据悉，透露这一消息的是索尼SCE日本官方发言人Satoshi Fukuoka，他对媒体表示推出更大容量硬盘版PS3的打算是“索尼基于消费者的实际需求来决定主机规格这一策略的体现。”但除了更大容量的硬盘以外，他再没有透露任何具体详情。

前不久索尼SCEA官方正式确认了20GB版PS3将在北美地区彻底下架的决定，SCE日本方面紧接着又放出大容量硬盘版PS3的消息，所有的这一切似乎都暗示新版本PS3已经准备就绪了，然而新主机瞄准的市场重点究竟在哪里现在还不得而知。

去年SCE首席执行官久多良木健曾表示，希望推出对应更高端消费群体的大容量豪华型PS3，那么现在所传闻的这个80GB版是否也与久多良木健此前透露的计划有关呢？现在一切尚不明了，但既然索尼官方已经透露推出新版本主机的打算，相信很快就会有所举动才对。

levelup 网友评论

评论 增加的20G在高清大潮面前可谓杯水车薪。PS3现在的首要任务是解决游戏问题而不是硬件问题。（by 一行）

软件 THQ旗下游戏不会盲目多平台化，未来发展趋势在于玩家群体细分

在众多第三方游戏开发商相继宣布旗下作品多平台甚至全平台化发展的今天，游戏多元化潮流正在潜移默化地影响着次世代游戏开发的走势。然而THQ公司总裁Brian Farrell近日却对媒体表示，随着市场的逐步完善，开发商们将不在一味追求旗下大部分游戏作品多平台化，而是更多地将玩家市场进行细分并有的放矢地推出游戏。

“不同的游戏主机拥有不同的玩家群体。”Brian Farrell在接受媒体采访时说：“随着市场的发展，游戏发行商将不再会一味的追求游戏的全平台发行。我们预测未来五年的游戏市场将会进一步细化，开发商们将会把不同的游戏细分到属于不同游戏玩家群体各自的市场中去。”

根据Farrell的说法，“X360和PS3都是机能十分强大的主机”，所以对应的是核心玩家层面的市场，而Wii则比较适合那些风格轻松有趣的作品，或者说是更倾向于缺乏游戏经验的新生游戏玩家或非核心玩家群体。他还预测主机制造商将会有更加分散的市场占有率。“显然，次世代主机大战的三家竞争者，没有一家现在愿意退出竞争，事实上这种竞争局面是我们游戏开发商最希望看到的。微软是次世代早期核心玩家的领跑者；索尼也将很快追上，尤其在欧洲想吞噬索尼的市场是相当难的。”

Farrell继续补充道：“在我们看来，三分天下的局势基本已经确定，或许哪天会有所改变，但对我们来说都将是十分有趣的竞赛，我几乎都记不清上一次出现这样的多种游戏主机共存的局面是什么时候了。”

levelup 网友评论

评论 玩家群体细分应该是一个趋势，NDS和Wii的游戏在这方面的倾向就很明显。不过一些大规模高投入的作品，还是要多平台化的，只有多平台化才能最大限度增加利润减少风险。（by 5楼）

硬件 X360以旧换新！零售商确认精英版折旧换购计划



微软正式确认黑色精英版X360发售计划后不久，就有传闻说零售商可能会出台允许玩家们以旧主机折旧换购新型精英版X360的销售计划，不过该消息一直都没有得到官方的正式确认。在联系北美的多家零售商进行求证后，我们得到的答复是“根本”没有类似的促销计划推出。

然而就在近日，北美规模最大的连锁游戏零售商GameStop/EBGames突然正式对外确认了精英版X360折旧换新计划，官方同时还公开了活动的部分细节内容。不久前还对促销计划矢口否认的零售店不约而同地改变了说法，表示玩家可以通过折旧的方式购买新版X360。

据悉，此次折旧换新活动将涉及从普通版、豪华版X360到初代Xbox在内的全部微软家用主机，玩家可以以这些旧版本主机到GameStop或EBGames店内折旧换购新的精英版X360。具体折旧方法为，豪华版X360折旧后为250美元，普通版X360为200美元，初代Xbox的折旧价为50美元。

另外官方还确认，折旧兑换成的钱虽然不能以现金的形式发放，但可以用于购买店内包括精英版X360在内的其他等值商品。这个消息对于那些想更新换代的玩家来说无疑是个喜讯。

levelup 网友评论

评论1 国外玩家享受行货的待遇真是好，希望中国的游戏产业环境也能早日走上正轨。（by 1楼）

评论2 大家寄希望于等别人把产业环境给你治理好了，等着行货主机和游戏自己送到手边，这样显然是不现实的，改善产业环境要靠全社会共同努力。（by 5楼）

事件 索尼财年利润4000亿日元，任天堂股价再创历史新高

3月23日PS3正式登陆欧洲大陆后，不少投资公司预测欧洲首发将为PS3带来逆转的良机。日本《日经新闻》近日公布了一份报告，预测索尼的财政利润有望在2007财年增长近六倍。

受此消息的影响，索尼股市行情大幅看涨，4月13日一度攀升至近五年以来的最高峰，在东京证券交易所收于6,510日元/股，涨幅达到2.7%。根据《日经新闻》的报告分析，PS3日后的热销将带动索尼的财政收入大幅增长，2007财年有望突破4000亿日元（约合34亿美元），远超2006年度600亿元的预期收入。

报告还援引金融投资专家的意见，称PS3在未来一年的出货量将增长67%以上达到1000万台左右，且随着新型半导体芯片的投入使用和零部件的逐步缩减，PS3的制造成本也将随之大幅降低，最终赢利将不是问题。

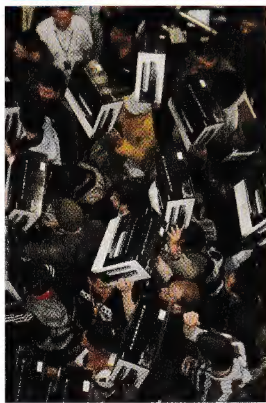
另一方面，随着Wii和NDS的成功普及，任天堂的股价也随之大幅上涨并达到了空前的高度。4月18日，任天堂股票在大阪证券交易所以37450日元（约合312美元）的价格收盘，涨幅达到了3.2%。此次股价大幅上扬出现于任天堂调高收益预期仅仅两周之后。

任天堂方面把公司业绩提升的主要功绩归于掌机NDS硬件及游戏软件两方面的旺销，根据Bloomberg财经新闻的报道，此次的任天堂股票价格上涨也与投资业巨头JP摩根买入任天堂的股票有关。Bloomberg两位权威分析师Eiji Maeda和Yuko Sekine认为任天堂股票有可能在接下来的12到18个月中再创新高。

levelup 网友评论

评论 以后怎么样还不知道，希望这个财年索尼不要亏太多就好。现在新发售的主机基本都已经进入相对稳定的阶段，接下来可能就是艰苦的拉锯战了。（by 3楼）

硬件 索尼：PS3欧洲销量近80万！



索尼集团首席执行官霍华德·斯金格日前对媒体宣布，PS3欧洲首发取得了圆满成功，主机在欧洲大陆的累计销量已经接近80万台。这也是PS3欧洲首发后，索尼高层首次对外透露PS3在该区域的整体销售情况。

在接受财经时报记者采访时，斯金格公开表示：“PS3英国首发仅两天，我们就有100万英镑（约合199万美元）进帐，几乎打破了消费电子类产品的销售记录。”

斯金格还强调，PS3在欧洲并未经历去年日本首发时所出现的状况，由于有更充足的主机供货和更丰富的游戏软件支持，欧洲玩家也拥有了更广泛的选择空间。他同时表示，尽管开局良好，但对PS3来说真正的较量现在才刚刚开始。

最近一个阶段，借助索尼旗下液晶电视产品销量上涨和游戏业务回升等有利因素的影响，索尼的集团财政收入有所增加。官方同时增加了集团年度财政利润预期值，由去年公布的100亿日元增长到了600亿日元，公司股票价格也随之出现了上扬。

levelup 网友评论

评论1 首先欧洲普遍比较富有，其次欧洲有7亿多人口，80万的销量算不上多。（by 22楼）

评论2 首发销量肯定会比较多，这是正常情况，关键是下一个阶段如何持续吸引购买力。（by 24楼）

4月15日 星期日

◇ 根据英国路透社报道，为电影版《蜘蛛侠3》配音的原班人马将为本作的同名游戏版献声，而且Activision还得到了在游戏中使用这些演员外貌原形的授权，玩家们将在游戏中感受到与电影相同的刺激与感动。据悉，托贝·马奎尔将在游戏中继续为彼德和蜘蛛侠配音，詹姆斯·弗朗哥则再次诠释彼德好友蜘蛛侠的敌人哈里·奥斯本和绿魔二代。

◇ 根据《FAMI通》出版公司Enterbrain的调查统计显示，Wii在日本国内的累计销量已经突破200万台。于2006年12月2日发售的Wii主机到2007年4月8日为止的累计销量为204万台，突破200万台仅用时4个月，速度仅次于上一代家用机霸主PS2（用时3个月）。

◇ 日前NBGI公司发表了一款以漫画《龙珠》为题材的MMORPG游戏《龙珠Online》。游戏将于2007年夏季在韩国首先推出测试版，日本地区的服务开始时间预定于2008年。本作的开发公司NTL目前开始在日本游戏、动画人才的特别招聘网站GameJob上公开招聘本作的X360版程序开发人员，预示着本作除了PC平台外也极有可能将登陆X360。

4月16日 星期一

硬件 80GB版PS3准备就绪？索尼称大容量新版本主机酝酿中 P4

◇ FromSoftware公司宣布正式设立新品牌“三点（3 O'CLOCK）”，同时发表了该品牌的第一款作品《HELLO KITTY的化装派对 SANRIO角色图鉴DS》，游戏预定于2007年7月26日发售。游戏中将会有包括HELLO KITTY在内的大量SANRIO公司旗下角色登场。除了换装、占卜等迷你游戏外还有“友人通信”等丰富内容，相信又将成为一款讨女性玩家喜欢的NDS游戏。

软件 THQ旗下游戏不会盲目多平台化，未来发展趋势在于玩家群体细分 P4

◇ BD的主要支持者之一的三星公司日前表示，计划在今年内推出一种能够同时播放BD以及HD DVD光盘的DVD播放器。三星公司官方发言人KwakBumjoon在韩国首尔对新闻媒体称，如果一切进行顺利的话，这款代号BD-UP5000的播放器有望能在2007年年底之前登陆美国市场。

◇ 根据最近的一项调查统计显示，在全部拥有Wii的玩家中，三年以上没有接触游戏的“回归玩家”和初次接触家用游戏机的新玩家合计占总数的46%，远远高出其他同类主机。表示经常与家人一起玩Wii游戏的用户比例比其他主机多出2—3倍，而且Wii的游戏场所大多集中在家中客厅，与其他主机大多只能在“在自己房间中游戏”相比，Wii显然更容易被家庭所接受。

4月17日 星期二

硬件 X360以旧换新！零售商确认精英版折旧换购计划 P5

◇ 世嘉近日正式确认了NDS平台的《索尼克冲刺》系列的最新作《索尼克冲刺大冒险》将于今年秋天推出的消息。据悉，本作共分为七个大关卡，索尼克在游戏中的主要敌人是维斯科船长和他手下的海盗们。玩家在游戏过程中可以收集配件用以制造可以对抗海盗的船只，目前已经确认的玩家在游戏中可以制造的船只有五种以上，从最简陋的水上自行车，到气垫船甚至潜水艇。

◇ 近日国外媒体报道，一位自称熟悉Capcom业务的公司内部员称，Capcom可能即将在近期公布一款名为《失落的星球 战争》的游戏，预计将同时登陆次世代主机X360和PS3。外界推测本作可能是一款以《失落的星球》原作为背景和基本世界观开发的大型多人联机在线游戏，不过Capcom官方并未对此予以证实。

事件 索尼财年利润4000亿日元，任天堂股价再创历史新高 P5

◇ 此前曾多次传出移植家用机传闻的PC平台FPS大作《孤岛危机》近日再掀波澜，游戏开发商Crytek公司在其官方网站上发布了一则PS3程序员招聘广告，其中特别强调该职位针对PS3游戏开发，基本要求是参与过至少两款PS2、NGC或Xbox游戏的开发工作，并要求应聘者应该有能力尽可能地挖掘出PS3的全部硬件机能。但Crytek官方目前并未对外公开PS3版或是X360版《孤岛危机》正在开发中的消息。

◇ HUDSON公司为了纪念NDS游戏《桃太郎电铁DS TOKYO&JAPAN》的发售，预定于4月26日推出游戏与特制NDSL主机的同捆版包装，售价21840日元。该包装内的NDSL主机是以水晶白NDSL主机为主体，上面印有《桃太郎电铁》的标志以及其它在游戏中登场角色的图案。

◇ EA公司与美国大型视听娱乐供应商Endemol日前联手公布了合作开发的“虚拟的我”系统，旨在弥合电视和游戏之间的界线。它将流行的电视节目与虚拟的个人结合起来创造出一种独一无二的混合娱乐体验。届时两家公司将会各展所长，提供包括电视节目和在线娱乐等多种参与平台。但该技术何时能够应用到EA旗下游戏作品中，目前依然还是个未知数。

◇ 中国台湾Lite-On IT公司作为X360外接HD DVD播放器的新贴牌制造商（原始设备制造商）原本计划于4月正式开始出货，但由于迟迟得不到微软的生产许可，计划已经被迫推迟。另一方面，台湾Foxconn公司已经获得了PS3主机的生产许可，并将于2007年下旬开始大规模生产。此次的延期或许会让PS3在产能方面抢得先机，因此外界预测微软生产许可的发放应该不会推迟太久。

4月18日 星期三

硬件 索尼：PS3欧洲销量近80万！ P5

◇ Konami官方日前对外宣布，将关闭设于美国的多家游戏工作室。预计到今年7月底左右，Konami原先设在美国加州El Segundo和Redwood City的工作室将会全面合并，对于这一决定官方表示是出于对“公司未来数字化娱乐发展战略协作最大化”的考虑而做出的。

事件 索尼SCEE大规模裁员，上百名员工面临被炒危机 P6

◇ 索尼SCEE正式对外确认，原SCE意大利分社总裁，在索尼欧洲任职12年之久的Corrado Buonanno已经辞职，但官方发言人坚决否认了外界关于Buonanno的离职与之前公布的SCEE大规模裁员计划有关。目前，SCEE总裁David Reeves已经暂时接替了Corrado的职位领导SCE意大利分社。

4月19日 星期四

事件 校园枪击惨案罪不在游戏！著名主持人提醒国民保持理智 P6

◇ FALCOM公司宣布，《英雄传说》系列的最新作《英雄传说 空之轨迹SC》的PSP移植版将于2007年9月27日发售。本作是PSP平台历史上首次采用2张UMD光盘的游戏软件。《英雄传说 空之轨迹SC》是累积销量达到240万套的“《英雄传说》系列”作品之一，也是该系列的完结篇。



◇ SEGA公司宣布，继《铁人》之后SEGA公司再次与美国著名漫画公司Marvel合作，获得Marvel旗下3本超级英雄漫画《美国上尉》、《神奇的绿巨人》和《雷神托尔》的游戏化权利。其中，《神奇的绿巨人》以将于2008年6月上映的同名电影为题材，预计将在电影上映的同期发售，对应机种为全部次世代主机、掌机以及PC。

◇ Bandai Namco Games公司近日宣布，提高公司的本财政年度（截止到3月31日）收入预期，由原先公布的235亿日元增加到245亿日元。NBGI官方表示，此次财政收入预期上调，主要是受公司游戏软件销量大幅提升的影响，而这其中，掌机游戏市场的增长更是功不可没。

事件 索尼SCEE大规模裁员，上百名员工面临被炒危机



■SCEE总裁David Reeves

索尼SCEE总裁David Reeves日前通过电子邮件的形式，向公司所有员工发放了一封通知函，警告说将有至少160名员工面临解聘危机，理由非常简单：因为公司决定从现在开始削减成本从而进一步减员增效。

欧洲的部分知名媒体也收到了这封来自SCEE总裁的邮件的拷贝版，信中首先对SCEE近几年来所取得的成绩予以了肯定，但同时强调公司目前正处于结构重组和转型的重要阶段，减员增效已经迫在眉睫。尽管削减员工对于公司来说是一个艰难的决定，但却是提高工作效率以及降低运营成本的必要手段。

信中还指出，此次裁员计划将涉及所有与结构重组有关的部门和领域，这就意味着不止是SCE英国，包括欧洲全境范围内的SCE分社、公司甚至游戏工作室都将无法幸免于此次减员增效行动。

Reeves在信中表示，SCEE目前全部1900多名员工中，将有至少160名面临解雇，占员工总人数的8%以上。但他同时强调，将竭尽全力将裁员可能带来的任何不利影响减少到最低限度，并确认裁员计划尚未进入最终实施阶段。

此后不久，索尼SCE日本官方发言人Satoshi Fukuoka接受了媒体的采访，并针对SCEE裁员一事回答了记者的提问。他透露SCE日本和美国分社也将相继开始重组及裁员行动，以应对即将到来的产业结构变革，但没有公布具体的实施时间表。不过按照目前的情况来分析，SCEE裁员的风波很可能在不久后波及到美国和索尼日本总部。

levelup 网友评论

评论 不止是硬件开发商，游戏开发商最近也在忙着合并重组，这就是游戏产业大规模变革开始的前兆，这次转型对企业来说是有利有弊，但希望索尼能够借此机会重新振作。（by 10楼）

事件 校园枪击惨案罪不在游戏！著名主持人提醒国民保持理智

根据美国《华盛顿邮报》的报道，近日在全美引起轩然大波的校园枪击惨案，其当事人韩国裔学生赵承辉是一名痴迷于《反恐精英》等暴力色彩浓重电子游戏的“玩家”。

《华盛顿邮报》试图在文章中证明该起暴力案件与电子游戏对赵承辉的影响关系密切，报道立刻引起了美国社会的强烈反响。美国国内的众多媒体也随即展开了关于进一步限制游戏中暴力内容的相关讨论。然而在美国素有“真理追寻者”之称的著名节目主持人Rush Limbaugh在其个人脱口秀节目中却公开表示，枪击惨案的发生其根源不在游戏本身，并提醒美国国民不要盲目听信宣传，保持清醒的头脑和理智的态度。

Rush是在节目过程中回答一位听众的电话提问时发表上述观点的，这位观众在节目中表示支持媒体报道的“游戏是暴力案件频发罪魁祸首”的说法，并强调社会如果放任自流，更多的学生会遭受游戏的毒害而走上犯罪道路。

对于这位观众的激烈观点，Rush回答说：“假设你的观点是正确的，但实际上并不是每个玩游戏的人都会跑到大街上去枪杀33个人（包括枪击者自己）。在现实生活中，我们总是能发现某种社会弊端的存在，就拿你所说的电子游戏为例，确实会产生一些负面效应，但却不会导致大家都变成杀人犯。”

Rush在节目中强调，当犯罪案件发生时，单纯地把罪责归结于电子游戏无异于因噎废食，“只是因为一个个体，或者说一个犯罪分子偶然触发的一起案件，就把全部罪名指向游戏的话，那么好吧，我们还必须禁止枪支的使用，因为有个家伙用枪实施了犯罪……”

Rush紧接着又把讨论的焦点转向了大众对此次惨案应该采取的态度这一问题上来，并提醒民众保持清醒以防那些企图利用悲剧制造新闻并引起公众连锁效应的不轨举动。他说：“大家要小心不要被误导，不要让媒体的观点取代你自己的意见，因为如果这样的话你就和那些别有用心的炒作者同流合污了。”

levelup 网友评论

评论 电影中的暴力情节对未成年人的影响远比游戏来的真实，况且犯下罪行的是人而不是游戏，所以认识不到问题的根源的话，就算取消人类的一切娱乐活动也是于是无补。（by 22楼）

软件 NPD美国游戏销量排行公布，奎托斯称霸3月游戏市场

北美权威市场调研机构NPD今天发布了2007年3月美国游戏市场销量统计报告，从统计开始的3月4日截止到4月7日为止，美国游戏市场游戏软件的累计销售额达到了5亿7千4百万美元，比去年同期增长了15%。硬件销量为3亿7千万美元，比去年同期提高了69%，涨幅相当明显。3月份整个电视游戏市场累计销售额（包括硬件、软件和周边）为11亿美元，与去年同期相比上升了33个百分点。

3月份硬件市场销量冠军毫无悬念地被任天堂掌机NDS夺走，凭借508,000台的惊人销量称霸硬件销量排行；第二名是索尼现有家用主机PS2，销量为280,000台；紧随其后的是任天堂新一代家用机Wii，销量达到了259,000台。

软件方面，3月份美国电视游戏市场无疑是SCEA第一方硬派动作游戏《战神II》的天下，833,000套的游戏销量让其他所有对手望尘莫及，甚至比第二和第三名X360版《幽灵行动2》和《吉他英雄2》二者销量的总和还要多得多。战神奎托斯可以说是霸气十足，不可一世。

任天堂新主机Wii平台上销量最好的游戏依然是《Wii Play》，同捆赠送一个遥控器手柄应该说是本作最吸引人的卖点之一，三月累计销量273,000套可谓成绩不俗。另一方面，PS3平台的《机车风暴》接替SCE第一方的《抵抗 灭绝人类》成为了3月销量最好的PS3游戏，累计达到了199,000套。

levelup 网友评论

评论 今年年底会是X360的大爆发啊，《GTA4》、《HALO3》，两款怪物级的游戏。在美国想玩大作只能依靠X360了，但是日式的正统大作怎么办呢？究竟是Wii还是PS3呢？（by 9楼）

硬件 Wii、X360销量明显下降，索尼称PS3是惟一保持增长的次世代主机

日前北美权威统计机构NPD刚刚公布了美国市场3月份主机销量统计报告，报告显示PS3在3月份的销量比前一段时间略有增长。SCEA官方对媒体称，由于受欧洲首发供货的影响，使北美地区的出货有所减少，否则PS3的销量还能继续增长。

3月份PS3在美国的累计销量为129,638台，比今年2月份上升了2%，对此SCEA官方表示："由于受主机供货向欧洲地区集中等因素的影响，3月份PS3在北美地区的出货出现了紧张状况。"

3月份Wii和X360的销量分别为259,000台和199,000台，但SCEA官方强调，这两台主机的销量已经明显开始下滑，X360的销量比2月份下降了约12%，而Wii更是下跌了22%之多。但与之相比，PS3的销量却始终保持增长，官方发言人称PS3是"惟一保持增长势头的次世代主机。"

另一方面，索尼现有主机PS2凭借280,000台的销量领先所以次世代竞争对手名列第二，依然保持着旺盛的生命力，对此SCEA官方表示十分满意。索尼官方发言人表示，2007年3月PlayStation系列品牌在北美的销售势头火爆，比去年同期上涨了约24个百分点，累计销售额达到了4亿4千7百万美元。而游戏软件的销量也比2月有很大进步，在《战神II》的带动下，PS2游戏销售额提升29%，PSP软件的销量也增长了13%。

levelup 网友评论

评论 现在消费者的选择更加趋于理性。就像PS3在欧洲市场上遭遇的一样。PS3初登入英国之时势头是如何之猛，但是一周过去之后便兵败如山倒，销量下降了如此之多。(by Snake)

硬件 进退两难，PS3降价面临重重困境

面对萎靡不振的销售业绩，在重量级大作到来之前PS3似乎惟有降价一途来提高竞争力。索尼高层近日也向《财经时报》记者透露说，公司目前正在重新考虑PS3的售价和销售策略，并不排除PS3降价的可能性。

PS3有望降价的消息在业内立刻不胫而走，引起了包括业界和玩家的广泛关注。然而就在消息传出的第二天，索尼官方却突然发表了一份声明称："PS3未来的售价和出货计划都将取决于市场走向和竞争形势，索尼并没有任何确定的降价计划。"这一前后矛盾的声明虽然同样来自索尼官方，但却有如一记响亮的耳光，重重地打在了日前刚刚透露降价意图的索尼高层的脸上。

尽管极力回避降价这一敏感话题，但不少专家相信PS3降价已经势在必行。索尼一方面急于弥补落后微软X360一年多时间的市场空挡，另一方面还要为了售价只有250美元但却人气日益增长的任天堂异质主机Wii而提心吊胆，对腹背受敌的索尼和PS3来说，降价似乎已经是不可避免的了。

然而另一方面，索尼仍然寄希望于BD业务的上升能够带动PS3的销量并最终反戈一击重夺王座。这恐怕也是官方死死咬住PS3售价不变的重要原因之一。毕竟在这个财政年度已经完结的关键时刻，PS3降价无疑将传递给外界特别是投资者和股东一个相当可怕的讯息，那就是官方对于BD战略的雄心壮志已经开始动摇了。

levelup 网友评论

评论1 PS3和BD是相互带动的关系，BD尚未普及的现阶段能指望它对PS3销量有多大程度的带动？(by 8楼)

评论2 现在这个时候降价等于是自杀，马上财年报告就要公布了，肯定不能做这种可能对股市造成影响的决定。(by 9楼)

硬件 精英版X360大解体！散热及降噪问题抢先测试

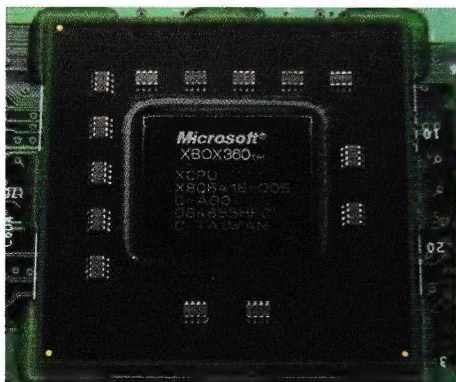
近日国外媒体从官方手中提前拿到了一台精英版X360主机，并对其进行了全面的拆解分析。结果显示，除了新增加的HDMI端子以外，精英版从主板结构到内部元件都与原先没有太大的区别。另外，之前传言的精英版将使用低噪音的明基DVD光驱的说法也被证明是误传，精英版使用的依然是老的日立DVD光驱。

关于新型X360使用的芯片，目前还无法确认精英版是否使用了65毫微米新型芯片来替换原先的90毫微米芯片，不过根据官方的说法，新型芯片要等到2007年年底才能开始被批量使用在X360主机的生产过程中，因此精英版使用的芯片很可能与老型号X360也没有区别。

对于玩家们普遍比较关心的X360散热不良以及因此而引发的GPU过热脱焊（三红灯）等问题，微软在精英版的制造过程中似乎也进行了一定的改进。拆开主板后可以发现，在X360的CPU和GPU四周多了一层环氧树脂包围，应该是为了防止BGA脱焊现象的发生。不过还不知道这种亡羊补牢的方法究竟能起到多大作用，更多的数据还需要等待进一步的详细测试。

levelup 网友评论

评论 三红灯是主机硬件设计与散热系统不协调的结果，这是X360现在急待解决的问题，靠这种方法肯定不是长久之计，投入新工艺的低能耗芯片才是解决问题的根本。(by 10楼)



▲精英版X360 CPU，芯片四周的环氧树脂清晰可见



▲精英版使用的是富士通MHW2120BH 120GB硬盘

◇ 热门美国电视剧《迷失》的两位执行制片人近日确认，由电视剧改编的游戏作品已经授权育碧蒙特利尔工作室进行开发，预计将在年内公布。据悉，游戏版的《迷失》将同时登陆PS3、X360和PC平台。此外，育碧官方也有开发本作掌机版的意图，但具体情报尚未对外公开。

4月20日 星期五

软件 NPD美国游戏销量排行公布，奎托斯称霸3月游戏市场 P6

◇ 日本保护未成年人机构近日对2671名儿童及其监护人进行了一次问卷调查，调查显示，80%以上的幼儿园儿童和小学生都拥有NDS主机。根据调查显示，拥有NDS主机的幼儿园儿童和小学生占全体的80%以上，其中小学1年级学生拥有率最高，其次是幼儿园和小学2年级，而小学低年级以下的NDS拥有量占总体的70%。

◇ 索尼官方公开对外界确认，PS3网络服务PlayStation Network的全球注册用户总数累计达到了130万人以上。PS3网络服务的全部注册用户中，超过60万以上的IP来自北美地区。索尼官方还宣布，到目前为止，通过PS3网络平台开放的各种下载内容累计达到了370万以上，但没有公开这其中有多少是与游戏相关的下载内容。

◇ 日前，EA欧洲的女副总裁Sharon Knight在第四次"Women in Games"大会上提出了女性玩家潜在游戏市场对游戏产业业务拓展的重要性。她认为，游戏开发商和代理商一直都忽视女性市场，显然是个极大的浪费，如果能够制作出对于男性和女性都有吸引力的游戏将会创造巨大的成功。但她同时强调，没有必要专门去开发面向女性的游戏，而应该继续挖掘女性和男性对游戏爱好上的共同特征。

硬件 Wii、X360销量明显下降，索尼称PS3是惟一保持增长的次世代主机 P7

4月21日 星期六

硬件 进退两难，PS3降价面临重重困境 P7

◇ 2K Games与游戏的开发商The Cult of Rapture日前联合发起了《生化奇兵》限定版封面征集活动，鼓励玩家们自己设计游戏包装并参与比赛，最终入选的玩家可以免费获得一套PC版或X360版的《生化奇兵》游戏，而最佳设计奖的获得者还可以免费前往美国参加今年8月举行的游戏首发庆祝活动。

硬件 精英版X360大解体！散热及降噪问题抢先测试 P7

4月22日 星期日



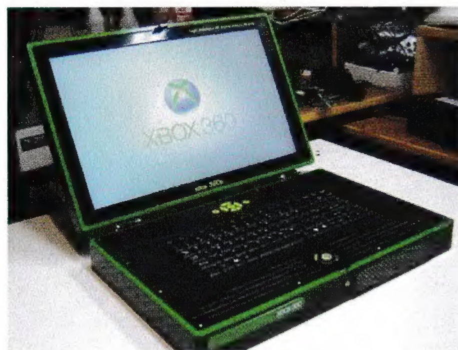
◇ 总部设在英国的Blitz Games公司对外公开，由于目前Blitz Games公司正在集中进行新的PS3/X360软件的开发，因此将暂停对PS3恐怖游戏《走火入魔》的开发。本作于2005年E3游戏展中发表，凭借比《生化危机》中更为恐怖数量更为庞大的丧尸集团给玩家留下了深刻的印象。据Blitz Games公司的发言人表示，《走火入魔》的开发并非终止，而是暂时保留，今后将会在适当的时期再继续开发。

◇ Square Enix高级副总裁田中弘道近日在接受媒体采访时表示，次世代正在彻底地改变着游戏产业的格局，"在PS2时代，各个机种所追求的游戏理念几乎都大同小异，然而到了次世代，每台主机都拥有其各自的特点和优势，同时也瞄准着不同的用户群体。正是因为如此，我们游戏开发商就必须努力制作出适合不同主机的不同游戏作品，依照用户们希望得到的游戏体验和我们想要开发的游戏风格来开发游戏。我们也可以自由选择在适合的主机上发售我们的作品，这与过去的游戏产业可谓大不相同。"

挑战DIY极限！X360笔记本再临

DIY爱好者从来就没有停止过前进的脚步，所谓挑战无极限便是如此。相信大家还对去年的白色笔记本型X360改造计划记忆犹新吧，近日美国DIY专家Benjamin J. Heckendorn再次发威，为我们献上了一款全新的笔记本便携型X360。

这次的笔记本型X360与之前的版本不同，使用了更加接近初代Xbox的风格设计，看起来似乎比白色版更加威猛。另据Heckendorn介绍，此次DIY他使用的金属部件（主要为铝制）比之前有了大幅减少，甚至还不到配件总数的66%，因此重量也大为减轻，更符合便携这一概念。





马里奥VS大金刚！



美国玩家再次向我们证明了他们对游戏的无限热情和毅力，加州Santa Cruz大学的学生创作的这幅巨型《大金刚》游戏壁画足以使其被载入史册了。Santa Cruz大学工程系的10名学生，使用了14000多张便签贴纸，耗费一整夜制作了这幅巨大无比的马里奥与大金刚的对战画面。整幅壁画有4层楼高，不论是其规模还是逼真程度都令人叹为观止，堪称史上最壮观的对决。

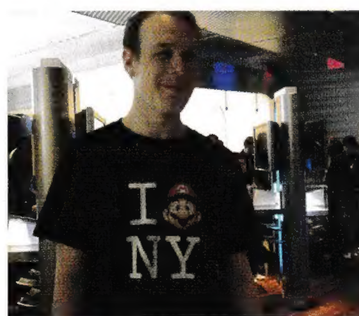
任天堂时装秀亮相世界商店



任天堂美国官方日前在位于纽约的任天堂世界商店（Nintendo World Store）举办了一场特别的“时装秀”。参加时装秀的全部是来自美国各地的任天堂游戏FANS，他们中年龄最大的几十岁，最小的一个只有1岁。而他们参加比赛所穿着的任天堂游戏或主机的主题T恤也都是自己设计制作的，所以花样种类繁多可谓是五彩缤纷。尽管有些设计非常简单甚至可以说是简陋，但FANS们希望借此来表达对任天堂游戏机，带给自己终生难忘的第一次游戏体验的心情却是溢于言表的。







Game Boy版时尚女鞋

一双镶嵌有Game Boy的时尚女鞋，还有什么能比这更能突显游戏MM的个性与魅力？下面这三款以任天堂经典掌机GB为主题设计的鞋子，曾荣获2001年任天堂时尚设计大赛的冠军称号，目前陈列于任天堂世界商店中。抛开2000美元一双的天价不谈，这三双鞋子设计的还是相当巧妙的，色彩绚丽而又风格独特，特别是皮卡秋这个特别元素的引入，更增添了几分可爱和俏皮的气息。





九岁残疾男孩化身游戏人物走进《瑞奇与叮当》



美国ABC电视台日前报道了一名身心遭受巨大创伤，依然勇敢面对生活的小男孩James Westbrook的感人故事，在美国引起了巨大的反响。小James的父亲在伊拉克战场被迫击炮弹炸伤后瘫痪，紧接着小James又在一场不幸的车祸中丧失了行动能力。目前，他的家庭只能靠母亲独自支撑。

小James在采访中对记者表示，自己最大的心愿是能够尽情地“玩游戏和设计电子游戏”。“《瑞奇与叮当》系列”的开发小组成员在看到这篇报道后，160名员工集体决定在即将于秋季登陆PS3平台的《瑞奇与叮当 未来：毁灭工具》中临时加入一个新的可操作角色，这名角色将会按照小James的外形来设计，人物将会驾驶一艘盘旋飞行的飞碟来代替现实中的轮椅。通常情况下，在游戏中加入一个全新角色，从设计到实施大约需要一个月时间，但游戏开发小组成员表示不会因此拖延正常的开发工作，力争在一周内完成相关内容的制作。

栏目主持：兰姆

天下聚会

独乐乐不如众乐乐，相信广大玩家一定都十分期待能与其他志同道合的朋友在一起畅快游戏。现在，利用五一黄金周，全国的玩家，行动起来！天下聚会就在大家身边，只要前往参加，就能体验到前所未有的游戏感受：在"天下聚会"，你不是一个人在游戏！目前，五·一聚会活动的城市已经确定，其中很多聚会活动都提供次世代主机的试玩，有些还将举办比赛项目，关注本次活动的玩家一定要注意下面公布的聚会预告哦，这次聚会将由levelup.cn及《掌机王SP》《游戏机实用技术》将进行联合跟踪报道，也许不久后，你也许就会发现自己的名字和照片出现在我们栏目报道中了。兰姆在这里也要谢谢各位玩家、聚会组织者对我们栏目的支持，愿我们的"天下聚会"越办越好，集合更多玩家加入进来！

五·一聚会大行动各地活动预告总汇

北京 聚会名称："天下聚会"北京TV GAME玩家"五一"大派对

聚会地点：中关村E世界（地下一层）动漫酷地带
预计聚会规模：100人
聚会时间：2007年5月6日，10：00至18：00
聚会内容：玩家交流（PSP、NDS）、竞技比赛、新主机试玩、二手市场
组织群体：北京TV GAME竞技联盟
比赛内容：PS2《WE10》；X360《RR6》；PSP《MHP2》、《WEX》、《DJMAX2》、《RR2》；NDS《马里奥赛车》。
试玩机种：PS3、X360、Wii
参加条件：20元报名费+一颗爱游戏的心
报名方法：网络报名、QQ报名、短信报名
联系QQ：方糖645513896
联系QQ群：19060037
联系电话：13810164673

广西南宁 聚会名称："天下聚会"五·一南宁掌机同盟会聚会

预计聚会规模：30人左右
聚会时间：2007年5月3日
必备游戏：NDS《应援团》、《马里奥赛车》、《马里奥篮球》、《银河战士》、《游戏王GX》、《DQM》、《口袋妖怪》、《任天狗》；PSP《连合对扎夫特》、《RR1》、《MHP2》、《太鼓之达人》、《皇牌空战X》、《游戏王GX》（现场也提供游戏拷贝）。
参加条件：请自备足活动经费+掌机+一颗爱游戏的心。
联系QQ群：17472073、8871135

活动内容：本次聚会活动比较特殊，白天我们将参加广西首届动漫嘉年华活动，地点是南宁国际会展中心，晚上才是联机聚会，参展费用需自理，这就可能造成了一次活动二次消费，为了照顾大家，活动大家可以有选择性地参加，也就是可以只参加参展活动，可以只参加联机活动，也可以同时全部参加。动漫嘉年华团购门票23号前到光派电玩报名，地点：友爱人民路口往人民公园方向，方太美食对面，店长小四，票价23元（两天的票价，超值），得票后凭收据取票。

辽宁沈阳 聚会名称："天下聚会"沈阳NDS玩友会聚会

聚会地点：马路弯避风塘
预计聚会规模：30人以上
聚会时间：2007年5月4日，8：30至18：00
必备游戏：《马里奥赛车》《JUMP大乱斗》、《银河战士》、《俄罗斯方块》、《大合奏》等其他一些适合联机的游戏。
参加条件：20至30元（多退少补）+NDS主机
联系QQ：暗雨84887271、小卅124403426
联系QQ群：21915679
联系电话：暗雨13709844203

云南昆明 聚会名称："天下聚会"五·一昆明掌机玩家聚会

聚会地点：西昌路上的避风塘
预计聚会规模：50人左右
聚会时间：2007年5月1日，13:00至19:00 聚会完后会根据个人情况组织聚餐
必备游戏：NDS《马车》、《应援团》、《俄罗斯方块》、《JUS》、《死神》等众多适合联机的戏；PSP《MHP》、《MHP2》、《RR1》、《RR2》等适合联机的游戏
参加条件：避风塘自助冷饮每人18元，聚餐费用为30元左右
联系QQ：游戏妖怪251449902、D之意志310173362、吉武84376170
联系QQ群：5576336、35906701、19673890
联系电话：游戏妖怪13987149769、D之意志6441746、吉武13987622980

活动内容：此次聚会也是为了庆祝我们LU昆明NDS玩家专用群建群一周年！诞生日：2006年4月27日。聚会还设有比赛。

上海 聚会名称："天下聚会"上海玩友聚会

集合地点：人民广场莱福士电视机下
聚会地点：5月4号浙江西路229号3楼古滇茶房、5月5号24K宾馆
预计聚会规模：120人（掌机以及次世代主机）、20人（PS2实况）
聚会时间：2007年5月4日（掌机以及次世代主机）2007年5月5日（PS2实况），10：00至18：00
组织群体：PSPSH以及GameSH合作
参加条件：5月4日50元（包括茶水费、午餐费以及活动费用）5月5日30元（不包括午饭）
联系QQ：金色のKIRA368021126
联系QQ群：GameSH（PSP）12726694（NDS）19103671（PS2）38411396
联系电话：13761379869

聚会名称："天下聚会"之上海掌机聚会

集合地点：不认识聚会地点的会员可以在人民广场莱福士的液晶大屏幕下
聚会地点：汕头路66号近西藏中路思得客茶餐亭2楼
预计聚会规模：150人左右
聚会时间：2007年5月4日，10：00至19：00 聚会完后会根据个人情况组织聚餐
聚会内容：PSP游戏交流，NDS游戏交流，SPU会员套餐首发
组织群体：SPU
比赛内容：《MHP2》、《高达SEED 连合对扎夫特》、《RR2》
参加条件：人均20左右，丰俭随意
聚会免费服务：刷机，拷贝游戏，技术指导
特邀嘉宾：gray战队夜羽携队友造访进行怪猎技术指导
聚会SHOW GIRL：bobo、ξ糖じ☆糖ξ、yuko、小阿妞
联系QQ：SPU车车200871876
联系QQ群：2801435、7676385
联系电话：车子13818077113、Dear1381724893

河南郑州 聚会名称："天下聚会"五一[illegible]聚会

聚会地点：郑州市文化路避风塘
聚会时间：2007年5月1日10：00AM至7：00PM
组织群体：Bani
聚会内容：所有适合众乐乐的NDS/PSP游戏
比赛内容：NDS《马里奥赛车》、《死神BLEACH》、《银河战士》；PSP《RR2》、《WE6》、《DJMAX2》
参加条件：人均消费30元，多退少不补
联系QQ：287607330、327661397
联系QQ群：4951150
联系电话：Bani15938506227、木偶13949420241

陕西西安 聚会名称："天下聚会"西安PSP玩友会聚会

聚会地点：科华北路64号棕南俊园3楼瑞阳茶府（力宝大厦旁）
预计聚会规模：150人左右
聚会时间：2007年5月6日，10:30-17:00 晚上聚餐采取自愿形式
参加条件：茶楼茶水消费10元、午饭10元
必备游戏：《RR2》、《荣誉勋章》、《MHP2》、《高达》、《WE》、《DJMAX》
联系QQ：V.I.P.68195022、寒冰淼1010343
联系QQ群：569991
联系电话：寒冰1340803993、V.I.P .13540363470
参加条件：20元活动经费+PSP主机+一颗爱游戏的心。

四川成都 聚会名称："天下聚会"五一[illegible]聚会

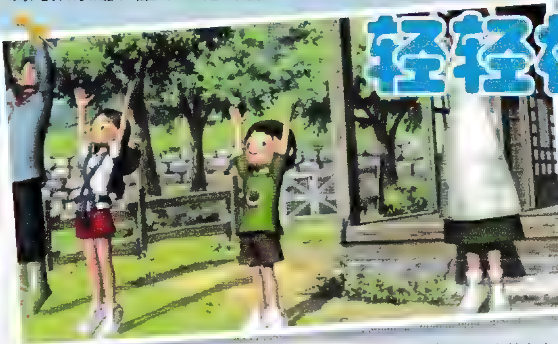
聚会地点：科华北路64号棕南俊园3楼瑞阳茶府（力宝大厦旁）
预计聚会规模：150人左右
聚会时间：2007年5月6日，10:30-17:00 晚上聚餐采取自愿形式
参加条件：茶楼茶水消费10元、午饭10元
必备游戏：《RR2》、《荣誉勋章》、《MHP2》、《高达》、《WE》、《DJMAX》
联系QQ：V.I.P.68195022、寒冰淼1010343
联系QQ群：569991
联系电话：寒冰1340803993、V.I.P .13540363470
参加条件：20元活动经费+PSP主机+一颗爱游戏的心。

报名以及更多详细情况请见levelup"天下聚会"版块，网页地址：http://www.levelup.cn/juhui。本次活动最终解释权归"天下聚会"栏目组所有。



以轻松愉快的度过童年暑假为题材的“《我的暑假》系列”最新作《我的暑假3》终于将在今年暑假登陆次世代主机PS3。此次的舞台是日本北海道的小乡村“花诗”，在这绿油油的北国大草原上，充满无限乐趣和童年回忆的暑假生活即将开始……

轻轻松松过暑假





▲整个暑假怎样度过全凭玩家的自由，不过为了身体健康，吃饭和做早操等必须完成不能马虎。



◀ 和之前作品一样，本作的时代也设定于1975年，当时孩子们的穿着、玩具以及流行的游戏将一一再现。



▶ 游戏中玩家将遇到个性丰富的登场人物，与这些纯朴人们的交流将会使游戏的发展方向发生变化。



◀ 每度过一天，“我”都会在晚上将这一天的经历以图画日记的形式记录下来。

《我的暑假》系列

《我的暑假》 2000年6月22日 PS

2000年在PS平台发售的系列第一作，游戏的舞台是日本北关东地区被大山环绕的乡村月[illegible]

《我的暑假2 海的冒险篇》 2002年7月11日 PS2

《我的暑假 便携版》 2006年06月[illegible]日 PSP

登场人物



主人公 我



叔叔

主人公的叔叔，是一个性格开朗并富有正义感的热心人，教会了小主人公许许多多有趣的事情。



婶婶



绿

叔叔家的长女，与"我"同岁，懂事的绿从小就帮助父母操持家务，像个小大人。

日向



爷爷

森本家的一家之主，自打叔叔接替爷爷打理农场以后，爷爷就开始专心于农协的工作。9月爷爷即将迎来60岁大寿。



新迷你游戏登场

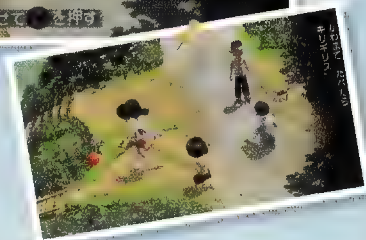


▲在辽阔的大草原上，滑草可以说是生活在这里的孩子们最喜欢的游戏。身体沿着倾斜的草地飞驰而下，这种速度感是无与伦比的。

▶ 只要找到一枚纸板就可以开始痛快地滑草了，不过一定要控制好前进的方向，不然撞倒栅栏或草垛可就大事不妙了。



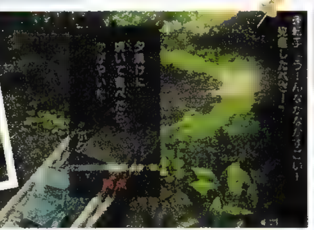
▲多年前一度盛行的跳皮筋游戏也将会在游戏中登场，小朋友们一边唱着儿歌一边按照规定的步伐跳皮筋。虽说跳皮筋是基本上是女孩子们的专属游戏，不过只要和邻居的女孩子们搞好关系也是可以加入游戏的。



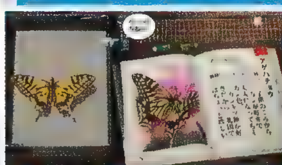
▶按照儿歌的节奏正确按键才能够不断的跳下去，如果跳错了就得换人来跳。

前作中登场的迷你游戏也将大幅进化

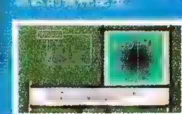




◀以北海道美丽的大自然为主题，"我"将对俳句发起挑战。小朋友之间还将对互相的俳句进行打分，获得高分或许会有意外的收获哦。



昆虫采集



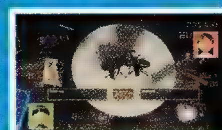
钓鱼





游泳

虫相扑





◀之前作品中出现过培育牵牛花的迷你游戏，在本作中还将会出现类似的栽培游戏，不过不是花而是蔬菜，在"我"每天的细心照料下，这小小菜地中的蔬菜一定会茁壮成长。



ACT	MUL	美丽的块魂		日版
		ビューティフル块魂		人数：未定
		厂商：NBGI	发售日期：未定	售价：未定

以轻松幽默的游戏风格和简单的游戏操作而备受玩家喜爱的“《块魂》系列”最新作终于要登陆次世代平台。新作的操作依旧十分简单，玩家通过两个类比摇杆来操作小王子的双手推动“块”前进，并不断将遇到的物体像滚雪球般粘到“块”上。最初被粘上的是橡皮、铅笔等小物体，随着“块”越滚越大逐渐可以粘住的物体也越来越大，汽车、房屋、树木、飞机、轮船……游戏场景内似乎所有物体都会被滚入“块”中。次世代主机的强大机能不仅将使游戏画面大幅提升，还将使游戏多个方面获得前所未有的进化。

操作说明



主人公 王子



身高仅有5cm的小王子总是毫无怨言的去帮助父王弥补惹下的祸端，尽管他的身高一直丝毫没有改变，但多次的历练使王子的能力获得了成长。

幕后的主角？宇宙大王



守护宇宙安定团结的伟大的王，但由于他非常的巨大而且力大无比，因此小小的一个失误也将导致宇宙出现天翻地覆的大灾害。

表兄弟和表姐妹们

随着游戏的进行，将会不断有王子的表兄弟、表姐妹们登场，由于这些表兄弟姐妹的人数众多，因此大王干脆将他们统称为“伙伴”。超过50个伙伴将隐藏在游戏之中，只要王子找到他们并将他们滚入“块”中，就可以在以后的游戏中使用这些伙伴进行游戏。



▲游戏中的玩家可以自由的选择王子或者伙伴们进行操作，这些奇形怪状的伙伴们拥有与王子相同的能力。



呜咕



除了前几作中出现过的伙伴外，本作中将会有若干新伙伴登场，其中极为特殊的一位就是有着电子显示板面孔的呜咕。虽然他的电子脸不断显示出不同的画面，但呜咕本身并不是机器人，呜咕所擅长的是预测天气。



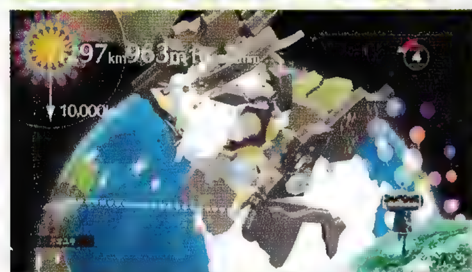
▲呜咕和王子一样是被寄予厚望的年轻后辈，因此他也总是格外的努力。

次世代主机所造就的“美丽”块魂！



《块魂》系列的前三作分别在PS2和PSP平台发售，此次登陆PS3和X360两大次世代主机的《美丽的块魂》游戏画面将前所未有的美丽。不仅如此，随着主机机能的提高，游戏的各个方面也将获得大幅进化，下面就为大家介绍一下次世代块魂的诸多“美丽”之处。

Point 1　无比巨大的“块”



▲滚到最后“块”的体积将能够与地球并驾齐驱，天上的云、大陆都将被卷进“块”中，如此发展下去难道要将星球也卷进去？

通过次世代主机的强大机能，使得出现在游戏场景中的物体数量和种类更加丰富。借助PS3和X360的强大运算能力，滚动之中再也无须繁琐的读盘，游戏变得更为流畅，而且滚出的“块”将无比的巨大，在本作中玩家能够制作出系列中最大的“块”来。

Point 2　地图更加广阔

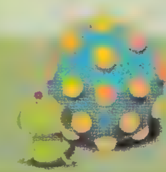


本作的游戏地图将是系列作品中最为广阔的，随着地图的扩大，玩家在游戏中可以移动的范围也就更大。虽然寻找宇宙大王的隐藏礼物变得困难，但是每次玩都会根据不同路线有新的发现也是一种乐趣。

《块魂》系列回顾

系列第一作《块魂》于2004年3月18日在PS2平台发售，讲述喝醉了酒的宇宙大王不小心将星空破坏，天上再也没有了星星的闪烁。为此大王派遣小王子前往地球，将那里的东西滚成巨大的“块”，再放到天上变成星星。一年后续作《人见人爱！块魂》发售，宇宙大王再次派遣王子前往地球，为的是满足他在地球上的FANS的愿望。2005年末系列第三款作品《我们的块魂》登陆掌机PSP，讲述宇宙大王一家度假时由于宇宙大王展示了他无比优美的泳姿而引发海啸，使得生活在“乐园诸岛”的动物们流离失所，为了给动物们重建家园，小王子再次出山。

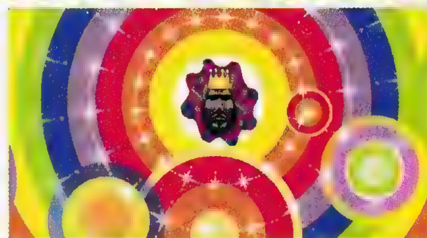
《块魂》发售后获得了业界的极高评价，2003年获得“CESA游戏大奖（现在更名为日本游戏大奖）”期待游戏奖的优秀奖，紧接着获得了CESA游戏大奖2004年度的年间作品部门的优秀奖；2005年2月获得有“游戏奥斯卡”之称的第8届“年度互动成就奖”的游戏设计奖和革新家用游戏奖；2005年3月获得“游戏开发者选择奖”的革新奖和游戏设计奖；除此之外，《块魂》甚至还获得了日本著名的“优秀设计奖”的亲睐，这个始于1957年的日本惟一的综合性设计评价以及推广评奖活动首次将奖项颁发给了游戏软件作品。



《块魂》	2004年3月18日	PS2
《人见人爱！块魂》	2005年7月7日	PS2
《我们的块魂》	2005年12月22日	PSP

Point 3　众星再次云集《块魂》

《块魂》系列作品的另一独特之处就是每作都有众多的日本著名歌星加盟，为游戏演唱歌曲。在最新作中还将会有不亚于之前作品的明星阵容登场，会有哪些歌星带来什么样类型的歌曲是玩家们对于游戏的又一期待。



Point 4　对应在线游戏



《美丽的块魂》的PS3版和X360版都将对应在线游戏，之前作品中的对战·协力模式将通过网络发扬光大，玩家可以与远在异国他乡的朋友们一同游戏。

◀装备上游戏中获得的特殊饰品，可以让在线游戏时的其他玩家也能够看见，玩家可以通过装备这些饰品体现出自己的个性。

制作人访谈·森防淳



opoona オプーナ

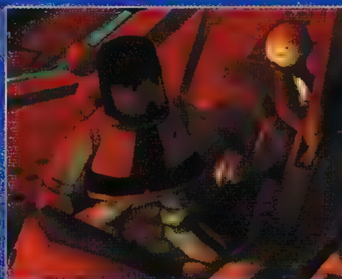
《奥浦纳》由开发《勇者斗恶龙VII（以下DQ VII）》的ARTEPIAZZA公司负责开发，担任《DQ VII》、《DQ V》（PS2）美术指导的公司社长真岛真太郎将亲自担任本作的制作人兼角色设计；曾经作为堀井雄二助手一直参与“《DQ》系列”开发的杉村幸子担任本作的监制；人气RPG游戏《最终幻想XII》的音乐制作人崎元仁将为本作制作音乐。拥有如此豪华开发阵容的《奥浦纳》一经发表便备受玩家和业界的关注，游戏讲述了主人公在和家人的旅途中遭遇意外后，独自来到异星球一边冒险一边努力寻找着失散的亲人们的故事。

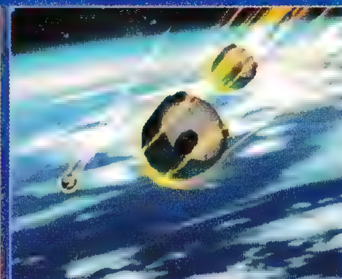
RPG Wii	奥浦纳 オプーナ		日版
			人数：1人
	厂商：Koei	发售日期：2007年夏预定	售价：7140日元

STORY

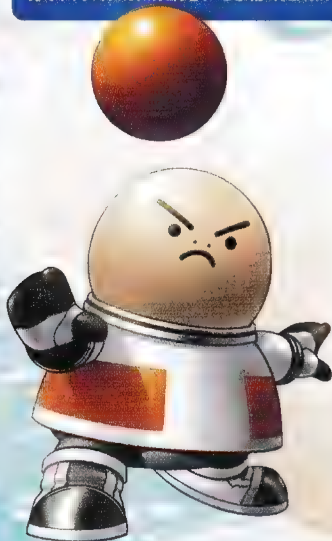
主人公奥浦纳是居住在迪迪亚星球上的一位可爱男孩，他的父亲达迪纳是赫赫有名的宇宙治安守护者“科兹莫守卫”的第一勇士，在获得该殊荣的同时达迪纳获得了一艘宇宙飞船，因此奥浦纳全家决定举家到遥远的兰德罗尔星旅行，顺便看望奥浦纳的舅舅。然而就在即将进入兰德罗尔星大气层时，突然遭遇了意外事件，整个飞船响起了警报并开始剧烈摇晃，奥浦纳虽然也意识到发生了意外状况，但是不知道究竟出了什么事，达迪纳夫妇深知逗留在飞船内会更加危险，于是将奥浦纳和妹妹泡莉纳和弟弟柯普纳三人分别送入救生舱并降落到兰德罗尔星……







奥浦纳



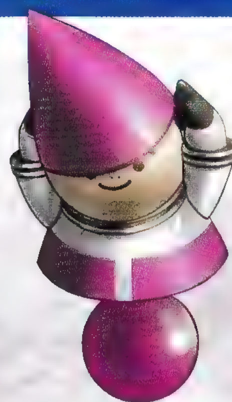
本作主人公，出生在科兹莫守卫们的故乡迪迪亚星，因此虽然年幼但却拥有超越其他星人的战斗能力。为了寻找失散的家人他在兰德罗尔星上努力的工作，并通过不断的与“黑暗怪兽”交战逐渐成长为一名合格的兰德罗尔守卫。

泡莉纳



奥浦纳的妹妹，活泼开朗的少女，拥有与植物、动物、自然界精灵等进行心灵沟通的特殊能力。

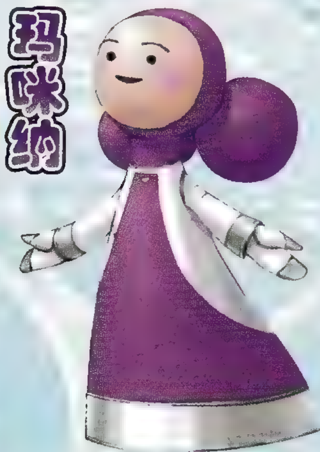
柯普纳



奥浦纳弟弟，总是将哥哥、姐姐的事情放在首位。他的能量球位于下半身，相传拥有这种与众不同能量球的人将拥有超强的力量。

达迪纳 & 玛咪纳





奥浦纳兄妹三人的父母。两人均是有名的科兹莫守卫，在宇宙飞船遭遇危险时他们为了保护儿女身受重伤。

瑞卡



居住在兰德罗尔星的少女，她掌握能够与“黑暗怪兽”作战的先进技术，并拥有巨大的剑、枪合一武器。

格尔狄



守护兰德罗尔星的兰德罗尔护卫队队长，无论是对于兰德罗尔星人还是想要加入兰德罗尔护卫的奥浦纳来说，他都是十分重要的角色。

游戏舞台，美丽的兰德罗尔星



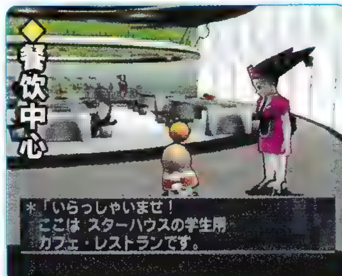
游戏初期的舞台是兰德罗尔星的大都市特吉奥纳，这个近似地球的美丽星球拥有5个与自然界隔离的居住区，而特吉奥纳则是唯一一个拥有学校的居住区。这里除了学校之外还拥有多种多样的现代化设施，奥浦纳将在这里开始独自生活，他的第一份职业便是讨伐徘徊在居住区外的黑暗怪兽的兰德罗尔护卫。



■作为兰德罗尔星唯一的学校，这里拥有阶梯教室、室内运动场、餐饮中心等齐全的教学设施。



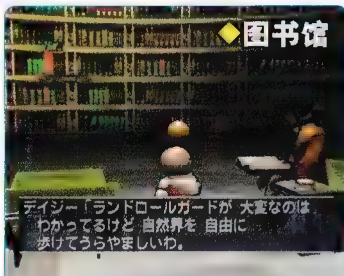
■学校的某间教室内，迫降的意外经历使奥浦纳成为了话题人物。



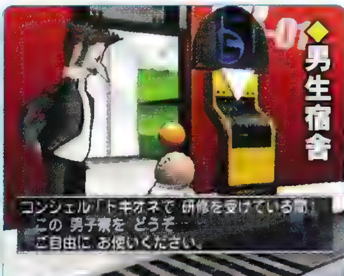
■餐饮中心是学生们平时聚集的场所，只要带着每天早上发放的早餐卷就可以在这里就餐。



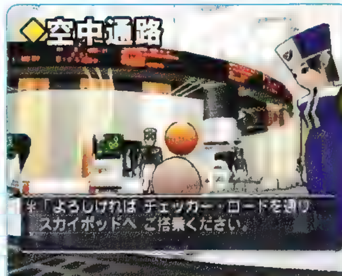
■供学生使用的大型室内运动场，在这里奥浦纳遇到了来自其他星球的留学生。



■拥有丰富藏书的大型图书馆，在这里奥浦纳可以学习到各种丰富的知识。



■在学校就读期间奥浦纳将住在学校提供的男生宿舍，奥浦纳可以随时在自己的房间中休息。



■通往其他居住区的交通手段，但是想要前往其他居住区必须要获得许可。



■通往外界的升降梯，那里是众多危险的黑暗怪兽活动的场所。

全新操作方式+动态球体战斗系统

能量球体

作为宇宙的守护者，迪迪亚星人的身体生来就拥有强力的武器——能量球体，他们在作战时就是通过射出能量球体进行攻击。游戏中这种叫做“动态球体战斗”的即时战斗系统是依靠Wii双节棍手柄进行操作，能量球体会根据双节棍手柄的倾斜角度和时间进行自由的操控，射出后能量球体在空中飞行的路线也能够进行控制，不仅可以直接飞向攻击目标，也可以在球体升级后划出弧同时攻击多个目标。

精神力

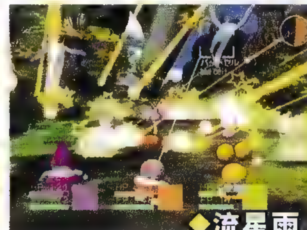
迪迪亚星人们不仅拥有武器能力球体，还拥有神圣的力量精神力。精神力是吸收自然界的能量并释放的特殊能力，拥有攻击、回复等多种不同种类和属性，灵活运用精神力是迪迪亚星人获得胜利的主要手段。奥浦纳兄妹三人各自掌握着不同的精神力，而弟弟柯普纳体内更是蕴藏神秘而强大的精神力。



■攻击精神力的一种，释放后巨大的球体放出耀眼光芒照射全部敌人。



■妹妹泡莉纳的精神力之一，无比炙热的太阳在敌群显现将敌人全部融化。



■掌握自然力量的泡莉纳的又一强力精神力，召唤无数流星对敌人攻击。

精灵

在自然界中存在着各大元素的精灵们，他们会随机出现在战斗中。随着角色们逐渐地成长，他们将具备与这些精灵心灵沟通的能力，之后在战斗中控制能量球体撞击精灵后再飞向敌人，球体就会在原有攻击力的基础上附加精灵们的属性攻击。





DS西村京太郎サスペンス 新探偵シリーズ 京都·熱海·絶海の孤島 殺意の罠

Tecmo公司预定于2007年秋推出的这款NDS推理冒险游戏是公司的首款侦探推理游戏，为此Tecmo邀请了日本赫赫有名的悬疑小说家西村京太郎加盟。正像游戏名中所述，故事的舞台是京都、热海和绝海的孤岛三处，玩家在游戏中要通过自己的推理来逐渐发展故事、解明真相。

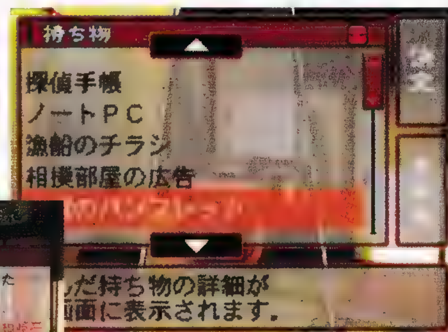
STORY

由于某次事件，主人公新一新的父亲、知名侦探新贤新被杀。在海外漂泊的新一新决定继承父亲的遗志，立志做一名出色的侦探。为了能使父亲的侦探事务所继续经营下去，他找到了改行到京都某旅馆工作的原事务所助理京明日香，并想说服她回到事务所工作。但是明日香拒绝了他的邀请，这是新一新所没有想到的。就在新一新为此烦恼之时旅馆服务生飞奔而致，并告知"老板娘死亡"的噩耗。于是，久别重逢的两人被卷入了京都旅馆杀人事件……

AVG	NDS	DS西村京太郎悬疑 新侦探系列 京都·热海·绝海的孤岛 杀机陷阱	日版
		DS西村京太郎サスペンス 新探偵シリーズ 京都·熱海·絶海の孤島 殺意の罠	人数：1人
		厂商：Tecmo | 发售日期：2007年秋季预定	售价：未定

通过上下屏幕来表示道具

▶案发现场温泉旅馆所制作的宣传手册，详细地对旅馆设施和环境进行了介绍，似乎对侦破案情没有太大帮助。



▲下屏幕罗列出现在获得的道具，点击每个道具，它的具体信息就将会在上屏幕中显示出来。

调查场所在下屏幕表示



▲上屏幕展现房间的全体，而下屏幕则将可以调查的地方分别表示出来，只要使用触控笔点击需要调查的场所即可。

登场人物



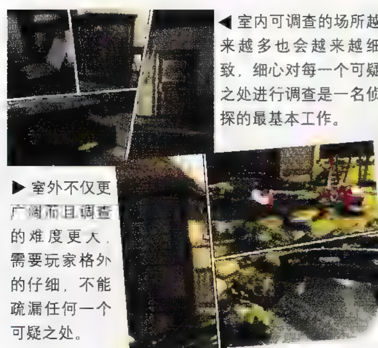
继承父业目标是成为一名侦探

新一新

由于无法接受父亲新贤新之死而远离故乡在异国漂泊的青年，在旅途中下定决心继承父亲的侦探事务所并回国。虽然有作为侦探的天赋，但目前还仅仅只是一名刚入行的新人。

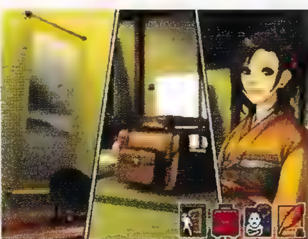


可调查场所逐渐增加



◀室内可调查的场所越来越多也会越来越细致，细心对每一个可疑之处进行调查是一名侦探的最基本工作。

▶室外不仅更广阔而且调查的难度更大，需要玩家格外的仔细，不能疏漏任何一个可疑之处。



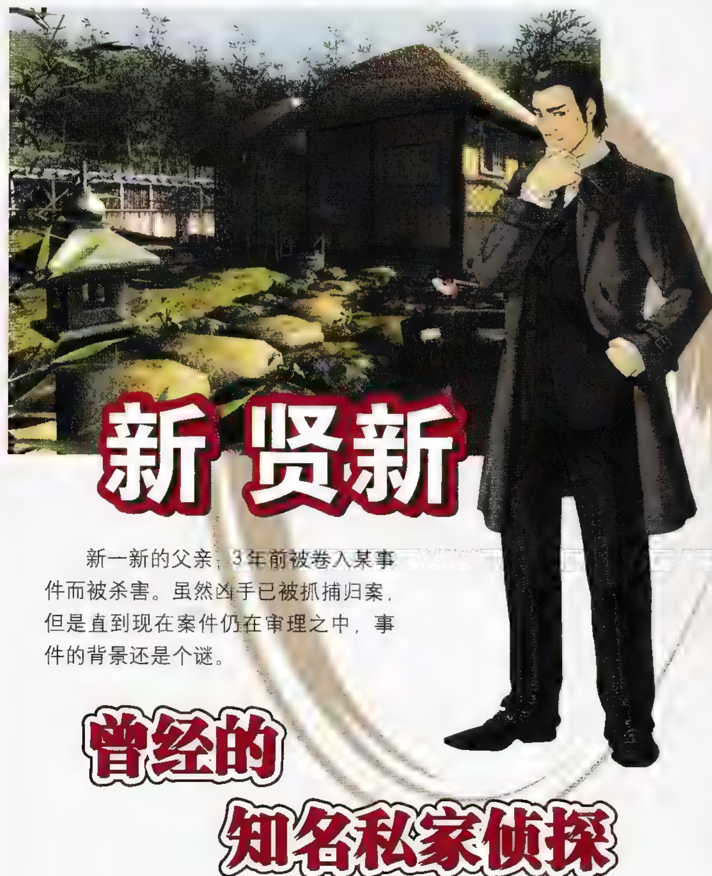
▲根据玩家调查的逐渐深入，房间中其他的地方也可以进行调查，下屏幕中的场所选择会随之增加。

曾经是贤新助手的旅馆服务生

京 明日香



曾经是一新的父亲贤新的助手。在贤新死后辞掉了事务所的工作来到京都的一间旅馆做服务生。一新想要劝明日香回到事务所工作却被她拒绝。



新 贤新

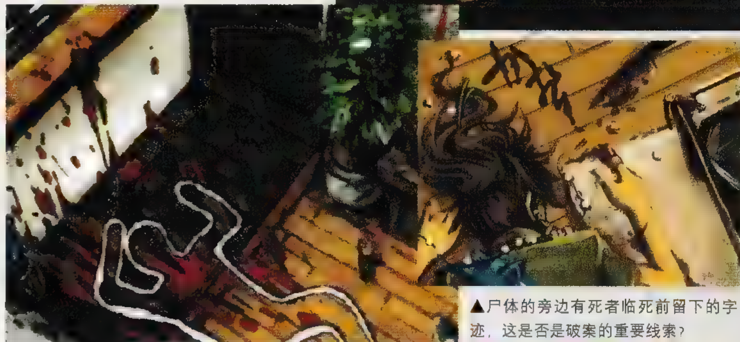
新一新的父亲，3年前被卷入某事件而被杀害。虽然凶手已被抓捕归案，但是直到现在案件仍在审理之中，事件的背景还是个谜。

曾经的知名私家侦探

收录短篇推理游戏

本作收录"长篇"和"短篇"两个模式。长篇就是游戏正篇，玩家需要花费长时间去推理，而短篇模式则是由多个小推理游戏组成，每个小推理游戏只有3—5分钟讲述剧情，之后需要玩家指明可疑之处，或找出伪造证据等方式解答谜题。





▲尸体的旁边有死者临死前留下的字迹，这是否是破案的重要线索？

▲一桩残忍的杀人案现场，死者血液喷溅的到处都是，作案人手段残忍。

▶夕阳照耀下的房间中，一名女性切腹自杀。将画面中可疑的地方找出来。



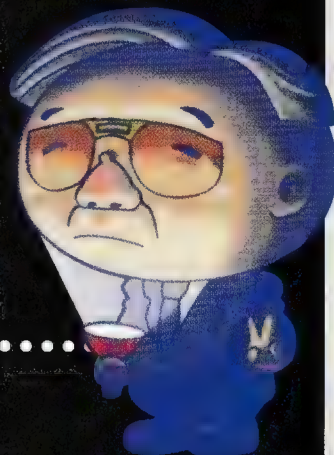
日本推理小说第一人

西村京太郎

西村京太郎是日本著名的推理作家，曾经出版过多部推理小说受到好评，其中一些还被改编为影视作品和游戏作品，因此有些没有阅读过小说的人也从其他的方面接触过西村京太郎的作品。西村京太郎毕业后做过许多工作，如卡车司机、保安人员、保险公司职员、私人侦探等。1965年发表《天使的伤痕》引起注目，并从此开始从事专业写作。作品有《恐怖的星期五》、《雷曼湖谍影》、《蓝色特快上谋杀案》、《疯狂之恋》、《约会中的阴谋》、《危险的拨号盘》等。塑造的人物各具个性，故事情节曲折紧张，悬念迭出不穷，笔下的侦探通常是无意涉及凶杀现场，于是成为破案主角。根据其作品改编的电影《追捕》在中国上映后获得轰动。

京太郎君

这个"京太郎君"是西村京太郎的化身，他将会在游戏中出现并给予玩家一些提示。



文编：风间仁　六段音速　　美编：豆子





死人头弗雷德 | Dead Head Fred

□厂商：D3/Vicious Cycle □机种：PSP □类型：A·AVG □发售日：2007年第三季度

没有了头该怎么办？那就去把别人的脑袋拧下来安在自己脖子上……这种听起来令人毛骨悚然却又有着异样讽刺意味的黑色幽默近来在电视游戏作品中并不多见，而D3美国公司与Vicious Cycle联手打造的《死人头弗雷德》就是其中的代表之一。作为一款另类的第三人称动作冒险游戏，玩家在本作中的任务就是，寻找失去的头……

游戏主人公弗雷德是居住在偏远小镇绝望城的一名私家侦探，原本平静的小镇随着一个无恶不做的犯罪团伙的到来而被彻底的改变了。团伙老大皮特为了实现自己的野心，一面在小镇上欺行霸市垄断商业，一面暗中进行着各种违法的交易活动并培植着自己的势力，甚至还在城郊建造了核电站。然而在核电厂排放的有毒废水与废气的污染下，城镇中的居民和各种生物开始相继变异为恐怖的怪物和丧尸，静谧安详的小镇最终也成了遍部死亡与毁灭的人间地狱。

主人公弗雷德，在游戏中将肩负起惩治皮特一伙恶徒并拯救绝望城的艰巨使命。不过故事并不像一般英雄主题游戏中的剧情那样顺利，弗雷德刚刚从死亡边缘重返人世，更糟糕的是他已经找不到自己的原先的头颅了。没有了脑袋自然也就不会有记忆，因此游戏之初的弗雷德对自己的过去已经忘得一干二净，惟一记得的就是那个将自己杀死的面孔，因此最初驱使弗雷德行动的其实是最原始但也最强烈复仇力量，而玩家也就这样走上了充满“恐怖幽默”的寻头之路。

游戏的最大特点就是弗雷德可以使用各种各样的脑袋，而且可以随时用敌人的头来进行替换，每当替换一个新头后，弗雷德就会拥有新的特殊能力。游戏中共有九种类型的头出现，由于不同的类型脑袋将会对弗雷德的行动和与场景互动的能力产生完全不同的影响，因此每次换头后弗雷德都将成为一个完全的“新人”，而要解决游戏中出现的各种玄妙迷题，就必须巧妙应用九种不同类型的脑袋及其特殊能力。

既然脑袋的作用如此重要，如何取得自然就成为了游戏的重点，不过在本作中这一过程的实际操作并不复杂。只需要接近敌人并按下三角键就可以将其抓住，再按照屏幕上出现的三按键输入提示，依照正确的顺序输入，就可以把敌人的脑袋轻松地拧下来了。在游戏中玩家可以自由设置每个脑袋所对应的按键，按住L键再按相应的存储键就可以随时在获得的几个脑袋之间进行切换，但由于一次只能同时存储四颗脑袋，所以如何选择就得下一番工夫了。

游戏中默认的脑袋是一个外型类似玻璃瓶的东西，这也是弗雷德最初找到的可以用来行使思考功能的东西。虽说是脑袋，但充其量不过是一个装有浸泡在绿色液体中人类大脑的瓶子而已，看起来甚至有些令人作呕。即便如此，它依然是游戏中最重要的脑袋之一，使用它可以让弗雷德的行动变得敏捷和迅速，同时还具备回复体力的功能。

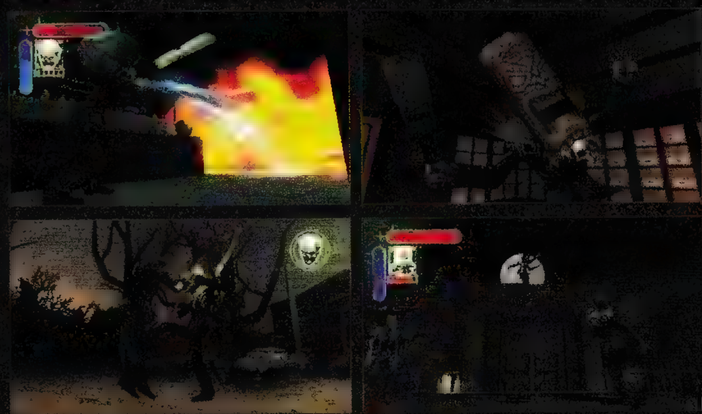
游戏中还有不少死人的脑袋可以使用，尽管看起来已经腐烂，但死尸头同样可以发挥不少作用。在试玩版中，有些地方必须依靠死人头的吸气能力使自己漂浮起来才能越过障碍物，也有些场所需要大量喝水扑灭大火后方可通过。当然，死人头也有比较丰富的攻击手段，弗雷德可以依靠喝汽油的方法把自己变成一架简易的火焰喷射器，也可以作出死人特有的臭气攻击动作来攻击敌人。

试玩版中出现的另外一种头是所谓的小人头，顾名思义，弗雷德在套上这样的脑袋后将具备缩小身体的能力。虽然没有什么特殊的攻击效果，但缩小后的弗雷德可以穿过一些狭窄或低矮的区域，甚至可以用来于楼群之间的排水管道和通风口，大大增加了探索的范围。

另据本作的制作人透露，游戏中还将会有稻草人头出现，它将赋予弗雷德召唤大群乌鸦攻击敌人的能力，如果把稻草点着的话还可以召唤威力巨大的火焰乌鸦。目前游戏中的另外几种脑袋及其对应的特殊能力还没有公开，但制作人表示尽管这些脑袋各具特色，但也有一些共同点，比如都可以从敌人身上获得但使用时间比较有限制等。

游戏中的所有脑袋都无法升级，而且由于弗雷德实际上是个死人，因此只能靠吞食蛆虫来回复体力。这种蛆虫也相当于游戏中类似货币的道具，玩家可以用其为每种不同的头购买新的能力（比如之前说的喝油喷火的能力）。除了大量的格斗战和解迷以外，游戏中还将会出现丰富的迷你游戏，比如到池塘中去抓鱼卖给寿司店老板来换取蛆虫，或者到当地爵士乐队的活动地点去体验一下音乐迷你游戏的乐趣。要是这些还无法满足你，那么建议你去尝试一下激烈的斗鸡比赛。

从目前公开的情报来看，《死人头弗雷德》可以说是PSP平台上一款相当另类的动作冒险游戏，从游戏系统到故事设定都十分有趣，黑色幽默与恐怖气氛的相互衬托更突显出本作的独特魅力。游戏的预定发售时间是今年的第三季度，希望届时能为玩家们带来一款真正有新意的原创新作。







飞越时空 | TimeShift

□厂商：Sierra □机种：X360/PC □类型：FPS □发售日：2007年第四季度

如果你感觉几年前就对计划开发中的《飞越时空》有所耳闻，不用怀疑，你的确听说过。在更换新的发行商Vivendi和新的主机平台X360之前，这款游戏曾经是由雅达利公司投资为初代Xbox制作的FPS游戏。在经过一系列的变故后，游戏开发商Saber Interactive实际上将整个游戏推倒重来，从视觉效果到机械设定全面重新制作，结果就是，在过去几年中玩过试玩版的玩家几乎完全认不出这款游戏了。

虽说是重新制作，但之前版本的部分要素依然得以保留，主人公仍然是个穿着奇异装束、能够进行多重时空扭曲的家伙，主要目标依然是要协助抵抗组织与邪恶且残暴的帝国统治者战斗。除此之外，游戏发生了翻天覆地的变化。玩家不再是扮演有着刚毅下巴的Swift上校，而是穿着全身套装，看起来就像个高科技未来忍者的超级战士。而且整个故事主线已经被重新拼接了，对之前游戏有所了解的玩家恐怕不得不重新认识登陆次世代平台后的本作了。

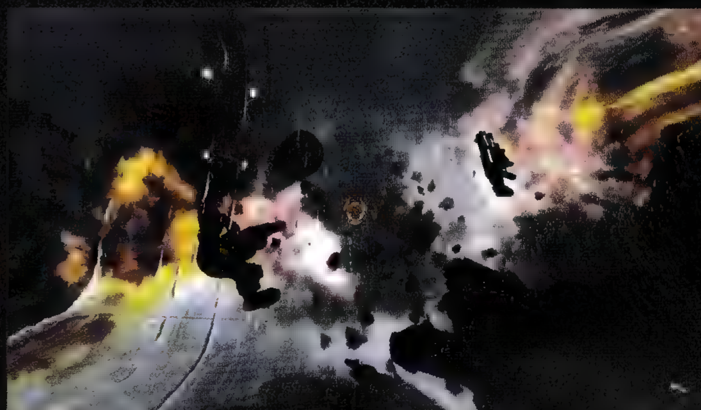
正如我们之前提到的，《飞越时空》原本预定在Xbox上推出，从当时的效果来看，本作的素质已经不低。但依然无法与重制后的X360版同日而语，开发商Saber公司显然在游戏视觉表现和艺术性上做了许多努力，使本作的最终效果看起来无愧于次世代主机的强大机能。全新的纹理和光影效果使本作即便是在同平台的同类作品中也丝毫不会逊色。实际上本作也将是首款使用4.5版本Havok物理引擎制作的游戏，这将使游戏设计者可以在既定环境中塑造更为流畅的动作和更加逼真的形象。

《飞越时空》最大卖点之一就是时间控制器，而这一操纵时空的特殊能力在本作中被大大的简化了。原来你可以随时做的停止、慢速和重放已经被证明在游戏里的大部分情况下都太复杂了，现在角色穿着的特殊服装将辅助你作决定一切，服装将帮你监控环境，玩家要做的仅仅是按一下时空配合键，就可以适时地发动最合适的能力。设计者目前管这套衣服叫“Sam”，类似于《光环》中的“Cortana”一样，Sam也有自己的性格和意识。游戏设计者基本上已经剔除了大部分的解迷元素，使游戏节奏更快，更接近《使命召唤》的风格，换句话说，游戏基本上转型为动作游戏，玩家要做的就是享受爽快射击所带来的无穷快感。

从目前公开的游戏试玩关卡来看，开发商Saber已经完全的放弃了原有的设计方案和大量早期的关卡，新版本的游戏里你将会在满目疮痍的城市废墟中和更加黑暗更加险恶的帝国力量相抗衡，其风格在许多方面更接近X360上的另外一款游戏《恐惧》。早前版本的《飞越时空》中有大量的空旷开阔的场景，促使玩家只有使用时空能力才能生存，而新的游戏里有更多的激烈交火、紧急闪避以及令人印象深刻的强大敌人——比如为了找出玩家的藏身之处而不惜摧毁整栋大楼的巨大双足机器人什么的。

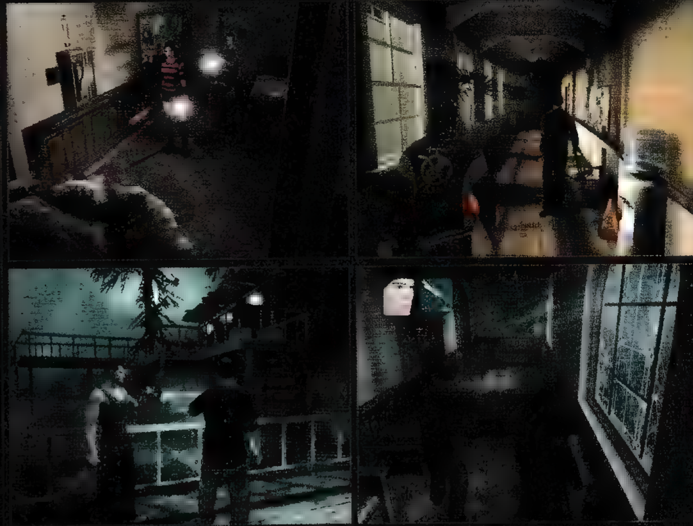
不少游戏作品会在年复一年的延期开发中变得越来越糟糕，但其中也有些像《时空转换》这样能够始终吸引玩家关注的作品，这次的游戏实际上已经是游戏的第三版了。值得肯定的是，Vivendi公司发现之前的游戏版本素质不佳时，花了更多的时间和精力来加强游戏素质，其成果就是从目前的演示影像来看，重新制作后的游戏效果远胜先前的版本。《飞越时空》预计于今年的第四季度发售，希望届时能给玩家们带来更多的惊喜。











暗夜杀机2 | Obscure II

□厂商：Playlogic /Hydravision □机种：Wii/PS2/PC □类型：AVG □发售日：2007年第三季度

游戏发行商Playlogic日前正式宣布，已经从法国的Hydravision工作室手中购得了生存恐怖游戏《暗夜杀机2》的发行授权。《暗夜杀机2》将会于今年的第三季度登陆Wii、PS2和PC平台。

《暗夜杀机2》的故事背景被设定在前作恐怖事件结束的两年之后，前作的生还者们继续回到学校重新过起了平静的生活。然而美丽而又怪异的神秘植物的突然出现却很快打破了这短暂的祥和，事态开始越发严重起来，没过多久，校园里的学生们又不得不再次为生存而战了。

玩家在本作中可以自由选择所操控的角色和由AI控制的伙伴，游戏中总共有六名可使用的角色，每名角色都拥有各自独一无二的技能。玩家还可以在游戏的多个分支点上切换同伴，同时由于游戏独特的合作系统，你的好友可以随时加入游戏和你一起在暗夜中共同求生。

玩家需要在有着丰富且逼真细节的全3D环境中寻找线索，解决各种谜题和神秘事件。游戏中还设置了丰富多彩的武器供玩家使用，这也是为了让玩家避免被怪物逼得山穷水尽。光线或许会成为玩家在游戏中最好的盟友，因为你永远不知道在一片漆黑的角落中潜伏着怎样的危险。当然，本作的音乐部分也不可不提，制作公司特地邀请了著名的波士顿交响乐团以及巴黎儿童歌剧唱诗班，合作为玩家打造震撼人心的精彩游戏音乐。

Playlogic公司高级副总裁Stefan Layer对记者表示："我们非常高兴能够将《暗夜杀机2》纳入公司的旗下，相信新作将会在前作的基础上更加出色。"Playlogic公司首席技术官Dominique Morel谈到："《暗夜杀机2》表现出了多方面的优秀潜质，从高度重视画面细节到合理的操作设置，再加上对紧张激烈的游戏氛围的完美诠释，无一不显示出这是一款经过精心制作的独特的恐怖游戏。对于玩家来说，这无疑将会是一次不容错过的神奇冒险体验。"



闪点行动2 | Operation Flashpoint 2

□厂商：Codemasters □机种：MUL □类型：FPS □发售日：2008年发售预定

Codemasters公司正在开发之中的《闪点行动2》是2001年PC平台人气FPS游戏《闪点行动》的正统续作，目前预定登陆次世代平台、现有主流主机以及PC平台。

本作目前正由Codemasters Studios负责开发，官方透露游戏的制作工作实际上已经在未公开状态下持续了两年多时间，而且集合了工作室的主要精英和绝大部分开发人员，可以说是Codemasters耗费巨资重点打造的一款次世代力作。据悉，本作在开发过程中使用了不少全新的技术，其中包括Codemasters自己研发的技术以及来自中间商的一种名为Neon的新解决方案。

《闪点行动2》将继承并发扬前作的优秀传统，游戏依然以现代战争中的虚拟冲突为背景，在此基础上进一步强化逼真的临场感和战场的紧张气氛。借助次世代主机的机能进化，游戏将能够表现大规模、多兵种联合作战的空前壮观战争场面，再加上新的多人联机模式的引入，游戏将把玩家带入到前所未有的宏大战场中去。





侠盗猎魔2 | Manhunt 2

□厂商：Rockstar Games □机种：Wii/PS2/PSP □类型：ACT □发售日：2007年夏季

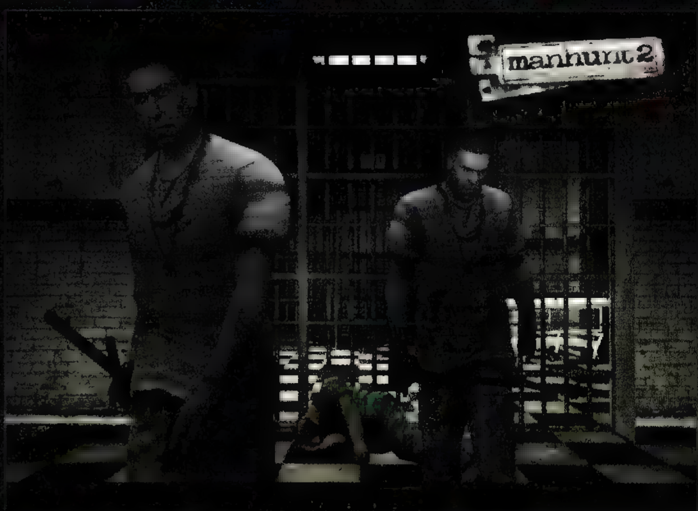
Rockstar Games公司制作的暴力动作游戏《侠盗猎魔》的续作《侠盗猎魔2》将登陆任天堂次世代主机Wii，游戏还将同时登陆索尼PS2和PSP平台。

初代《侠盗猎魔》是一款在暴力色彩方面比著名的《横行霸道》系列更上一层楼的游戏作品，其血腥程度更是有过之而无不及。玩家要扮演一名陷入无数精神病患者包围的恐怖小镇，为了躲避追杀而踏上了冒险之旅。由于游戏中经常出现各种极端暴力的杀人场面，本作当时受到了相关部门和游戏反对者的格外关注和指责，但最后还是顺利上市并得到了认可。

Rockstar公司总裁Sam Houser表示，《侠盗猎魔2》依然将延续游戏初代的制作理念，再现令人毛骨悚然的恐怖感觉和独特的动作快感，在此基础之上，续作将在游戏设计和剧情发展上有进一步的深入。

本作将以两名劫后余生的主人公Daniel Lamb和Leo Kasper的冒险故事为主线，讲述一个充满血腥和恐怖的故事。玩家在游戏中将扮演恐怖杀人魔计划"Pickman Project"的最终实验品，在一连串事故后终于逃出实验室重获自由。然而计划的策划者为了掩盖事实真相开始对主人公进行无情的追杀，能否重获新生将取决于玩家的选择。

《侠盗猎魔2》的设计工作以及PS2版的开发将由Rockstar Games新近组建的Rockstar伦敦工作室负责，Wii版和PSP版的开发则分别由Rockstar多伦多和英国利兹工作室负责。









职棒大联盟 | The BIGS

□厂商：2K Sports □机种：MUL □类型：SPG □发售日：2007年6月25日

2K公司有着专业级水准的棒球游戏《职棒大联盟》，为所有棒球游戏爱好者甚至整个体育游戏界带来的冲击将是前所未有的。之所以这样讲，是因为这款2K公司斥巨资获得美国职棒大联盟（MLB）授权的棒球游戏，具备的不仅仅是令人惊叹不已的震撼游戏画面，同时也融合了直观而爽快的操作。

《职棒大联盟》采用了与众不同的表现方式，力图让玩家体验全新的大联盟棒球游戏。2K公司的游戏作品向来注重画面效果和创新玩法，既要精彩的游戏画面，也要爽快的游戏内容，而本作在这两方面无疑是2K近期体育游戏作品中的典范之作。

由2K Games旗下Blue Castle Games工作室开发的《职棒大联盟》，在游戏画面方面，将着重塑造有着英雄般传奇经历的大联盟棒球运动员和壮观的比赛球场这两方面上。玩家在游戏中可以使用令人不可思议的投球、打击和防守动作，此外还有具备夸张特效的"威力强化"特技帮忙，游戏过程将令人瞠目结舌。另外，作为2K体育游戏标准特色之一的网络联机也是必不可少的，本作支持最多四人同时游戏，组队战同样别有一番乐趣。

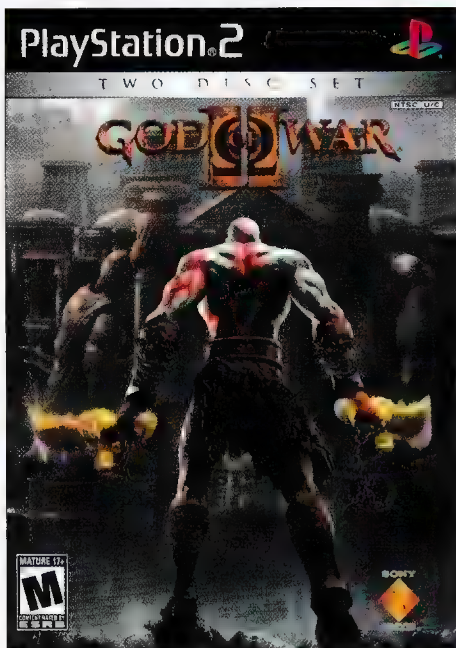
游戏开发的领军人物是Blue Castle的Dan Brady，此人曾任职于EA Sports并因开发"《MVP棒球》系列"而闻名业内，而游戏开发小组成员也多参与过同类棒球游戏的开发，对这一领域可谓是轻车熟路。就一款棒球游戏来说，Blue Castle的开发阵容可以说是全明星级的豪华队伍，游戏的素质自然更加值得期待。

本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场

文编：白夜　美编：豆子

战争、神话、英雄

文：梵天



ACT	PS2	战神II	美版
		God of War II	人数：1人
		厂商：SCE　发售日期：2007年03月13日	售价：49.99美元

《战神Ⅱ》可称为PS2最后的大作之一，宏伟的建筑、磅礴的音乐、极具挑战性的关卡设计和难度、强烈的手感刺激、弥补流程过短而增加的收集要素等等，即使您是动作游戏超苦手的人，也该去《战神Ⅱ》的世界中领略一下神话时代的壮丽风景。

战争和神话

“《战神》系列”是以希腊神话为背景的史诗巨著，期间登场的人物间都有千丝万缕的联系，自称剧情派玩家的笔者在接触这款游戏后就把希腊神话研究了一下，可能中间有不少漏洞，还请各位读者的砖头不要铺天盖地砸来-_-||||

希腊神话大约产生于公元前二世纪到公元前八世纪之间，历经古希腊人数百年口口相传，代代相承，不断地进行艺术加工才得以在各种文学、历史、哲学著作中保存下来。希腊神话包括“神的故事”和“英雄传说”两部，“神的故事”涉及宇宙和人类的起源、神的产生及其系谱等内容。“英雄传说”则起源于对祖先的崇拜，这部分内容的主人公大都是神与人的后代，半神半人的英雄，那么我们的“奎奎”也就是这类型的。

《战神Ⅱ》中其实讲了好几场战争，表场是奎托斯与众神间的战争，里场是在奎托斯幕后掌控下的斯巴达人进攻雅典的战争，CG过场是史称“GREAT WAR”的泰坦神与宙斯率领的人类和神族之间的战争。宙斯靠其锻造的奥林匹斯之剑，一击灭了斯巴达大部分军队，然后把奎托斯送入地狱。在“GREAT WAR”中，宙斯打败了泰坦族，大部分泰坦去了　界，其余几只也受到了所谓的神罚，如宙斯的父亲克罗诺斯被罚永世背着潘多拉神殿在离魂沙漠中行走（一代中遇到的那只），阿特拉斯被罚顶天等等。而这场“GREAT WAR”的根源，则要从地母盖亚和泰坦一族说起。

盖亚是希腊神话中最早的神，她诞下天神尤拉诺斯并与其结成夫妇（这样也行？OTL），随后生下了十二泰坦，除了和本游戏相关的克罗诺斯和瑞亚外，其余十只泰坦请华丽的无视吧。成为天神的尤拉诺斯残忍狂暴，可能是因为家庭暴力的缘故，盖亚决定干掉尤拉诺斯，并宣布干掉尤拉诺斯的人可以得到天神的地位。之后尤拉诺斯死在最小的儿子克罗诺斯手中，他在死前曾诅咒克罗诺斯“会为自己的所作所为付出代价，不久也会被自己的儿子推翻”。成为第二代天神的姐控克罗诺斯娶了姐姐瑞亚，为了不让自己的儿子有机会造反，瑞亚生一个他就吞一个，直到忍无可忍的瑞亚用石头代替宙斯。宙斯在奶奶盖亚的身体上长大（持续OTL），为了解放被父亲吞掉的兄弟姐妹，宙斯决定向克罗诺斯发出挑战，但这场战争的真正目的是向包括盖亚在内的所有泰坦复仇（严重的种族歧视），这就是游戏最后盖亚选择奎托斯并带着巨人们向奥林匹斯山进发的原因了。

讲完宙斯和泰坦的渊源，我们来说说路过的各位大神，他们的来头都不小，至于宙斯、雅典娜、普罗米修斯、阿波罗、美杜莎、命运三女神这几位，由于名气太大，再次华丽的无视。

压住天马的那位巨人叫提丰，他是盖亚和另一位创世神塔尔塔洛斯的儿子，其他未明。继续前进到达罗德岛，这里是原太阳神赫利斯的住地，也是拉克西斯、克罗索、阿特洛波斯这三位命运女神所在的地方。被奎托斯用门夹死的那位车夫大爷曾是雅典的国王特修斯，囚禁于克里特岛的牛怪弥诺陶洛斯就是这位老爷爷杀死的。另外，这个色老头还想过抢走美女海伦和冥后珀耳塞福涅，真是老当益壮啊……

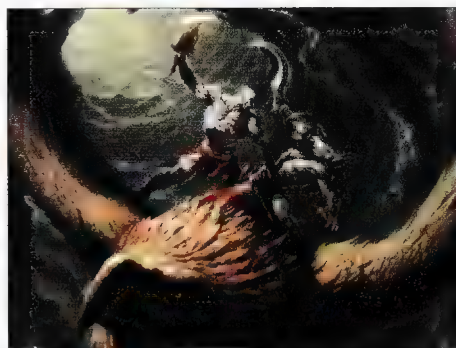
在最后一位命运女神的迷题时，奎托斯遇到了会飞的鸟人伊卡洛斯。伊卡洛斯是雅典出色的工匠代达罗斯之子，代达罗斯杀死了手艺比自己好的外甥，带着伊卡洛斯逃到克里特岛，并建造了关押弥诺陶洛斯的迷宫。受到克里特岛国王赏识的代达罗斯没法回家，于是他用羽毛做了翅膀希望能飞回雅典。半路上伊卡洛斯过于得意忘形，飞近太阳后翅膀融化便掉进海里淹死了。在游戏里，从冥界爬出的伊卡洛斯希望能回到过去飞回雅典，不过不幸的遇到奎托斯，结果被奎托斯拔完毛再扔掉……

在为雕像寻找盾牌时，奎托斯遇到了也在寻找命运女神的帕尔休斯。在希腊神话里，帕尔休斯是宙斯和达纳艾之子，也就是他得到了雅典娜之盾并杀死了美杜莎。凯旋而归的帕尔休斯顺便救了美女安德洛美达（仙女座原型），还去拉里萨参加了一次小规模奥运会，不过他扔出的铁饼把自己外公的头给砸碎了……伤心欲绝的帕尔休斯放弃了继承阿戈斯的王位，建立了自己的王国迈锡尼。升天后他和安德洛美达成了英仙座和仙女座，看来没这位老兄就没仙女座圣斗士阿瞬了（笑）。

英雄，或是暴君？

纵观《战神》两作游戏，笔者认为奎托斯的设计是颇具争议性的，英雄、勇士、暴君、硬汉……这些词的描述都能和这位老兄搭上一点边，但却无法对他做一个整体的概括，考虑到奎托（秃？）斯敢于直面惨淡的人生，正视淋漓的鲜血，俺就暂且给他个蛮荒武士的头衔吧。

以奎托斯本人来看，他自身的存在就是为了



战争和复仇，而且从一开始，他对奥林匹斯众神就抱着一种仇视的态度，这点在他打败阿瑞斯成为新一代战神后也没有改变。他在成为神之后依然滥用职权，帮助斯巴达人扩充地盘，这一行径引起了其他诸神的不满。面对雅典娜的指责，奎托斯依然去帮助斯巴达军队进行攻城战，正因为这样宙斯才能以此为契机让他慢慢走进事先设好的圈套，并造成了他和雅典娜之间的矛盾。失去神力的奎托斯死在奥林匹斯剑之下，落进地府后虽被地母盖亚所救，也知道了救回自己的办法，但是从这一刻起，奎托斯注定要再次踏上　神者的道路，一路过去又是无数的生灵涂炭。当杀死命运三女神扭转时空之后，奎托斯战胜宙斯却失手杀死雅典娜，新一轮浩劫就此开始。看完预告《战神Ⅲ》将是什么剧情的结局后，笔者觉得奎托斯不像个救世的英雄，反而像一个空有一身神力的暴君，沉浸在血腥杀戮的快感中而忘了给爱琴海带来新的希望，虽然他也　悔误杀雅典娜，乞求死去妻儿的原谅，但最后还是沦落为泰坦族与奥林匹斯众神之间战争的棋子，也许这条路一走就是万劫不复了。

动作、言行、外貌，无论从哪点分析，奎托斯全身都充斥一种对战争、杀戮、复仇的渴望，先不说那华丽又暴力的QTE技和水池里的18禁“嘿咻”小游戏，也不管他把杂鱼的尸体分成N段或者用活人夹齿轮等等恶行，单那句“I'm god of war！”就足够引起诸神的不满，你一个区区凡人，搞啥子个人崇拜嘛。话又说回来，连开门姿势都那么野蛮，不得不让主推“peace & love”的笔者恶寒一把了。

玩过数款以神话传说为背景主线的游戏后，笔者觉得像《战神》这样依附神话却又重组剧情，在虐杀和被虐杀中寻找自虐的快感，折腾手指毁灭手柄后还能得到成功的游戏，的确是相当少见。（旁人：汗，你这是夸奖吗……）不过在看完结尾的CG后，笔者和广大玩家一样，开始期待《战神Ⅲ》的降临。



S.RPG NDS **超级机器人大战W**
スーパーロボット大戦W
厂商：Banpresto | 发售日期：2007年03月01日 | 人数：1人 | 售价：5800日元 | 日版

W 你永远不懂我伤悲

文：czk11

我叫寺田，寺田贵信，许是因为身形比别人壮硕了点，他们又叫我：寺胖。但我个人更喜欢另一个外号：《机战》之父。唔，听起来就和什么“《马里奥》之父”、“《最终幻想》之父”一样的拉风，但盛名之下，可有难副者？

我也想创新，我也想革命，可惜我总是没有推倒重建的勇气。锦上添花何其易，枯木逢春向来难。“《机战》系列”已经老朽到需要破而后立了么？没有。再者说，现在的玩家还就吃这一套，他们心目中的《机战》早被定了型。大刀阔斧的修改？别搞笑了，他们会说：“钢之魂呢？钢之魂在哪里？”

什么是钢之魂？钢之魂等于大杂烩的故事情节、等于可爱的SD造型、等于激昂的配乐、等于一发逆转的神奇、等于一切一切的约定俗成。

你可以说我迎合市场，你也可以说我不思进取，你可以侮辱我寺胖的人格，但你不能侮辱《机战W》的伟大。它是我的心血结晶，它是我对未来的期望；它承前，一个字头的机战，A、R、D、J，至W又攀上了新的高峰。

我可以骄傲的说：《机战W》系出名门。“BANPRESTO+NDS”的组合，不说梦幻，至少也是强强联合。NDS，大家都知道，新世代掌机的翘楚，最能发挥制作者创意的游戏平台。连《DQIX》这样的超大作都选择NDS了，我们又有什么理由不紧跟潮流呢。



双屏的优势毫无疑问是发挥出来了，从未发现，机战能如此清爽，上屏资料数据、下屏战斗画面，终于告别了眼花缭乱的大小窗口。什么，这位同学你抱怨说：没有横跨两屏的超大CUT-IN，没有激动人心的语音，没有你期待中那么多的隐藏要素。

唉，你也知道的，《W》只是我们在NDS上的第一作，难免有些生疏。比起GBA来，NDS的机能的确要强大很多，但还是有个极限。我们提升了游戏帧数，让画面更流畅；增加了发色数，让一切更鲜艳；加入了新的特效，还为每台机体制作了大魄力的终结技。和《J》相同的引擎，进步却是显而易见的。不错，特写、语音、更多的分支、更长的流程我们都可以做到，但《W》的载体是卡带，成本直接和容量挂钩。我们不可能为了心目中的尽善尽美去做出一个巨无霸级的怪物。掌机游戏本身讲究的就是短小精悍，做的太臃肿，也就丧失了随时游戏、轻松休闲的乐趣了。

触控笔，NDS的特色装备，不提也罢。我终于发现，要想改变人们多年养成的习惯有多么困难，大部分人还是选择了十字键。这东西不够灵敏不说，一直在娇贵的触摸屏上点来点去，一不小心留下个划痕啥的，可就后悔莫及了。麦克风，一时疏忽，居然没用到这部分的机能，好吧，下次改进。让玩家自己高呼热血台词么？

，我也想过，却总觉得没有可行性。每个人的音调、音质千差万别，想要NDS一一识别出来，那需要一颗多么强大的“芯”呐。很明显，NDS没有这方面的天赋。

选择合适的平台只是迈向成功的第一步。《机战》的灵魂是什么？《机战》的灵魂，绝对是千变万化的参战作品。不同的组合，带来不同的体验。像这样的大杂烩游戏，本来吸引的就是对原作故事充满爱的动漫游戏双料Fans。他们甚至都不需要太华丽的画面，太曲折的情节，他们只需要让心中的梦想在游戏中有个投影就成。

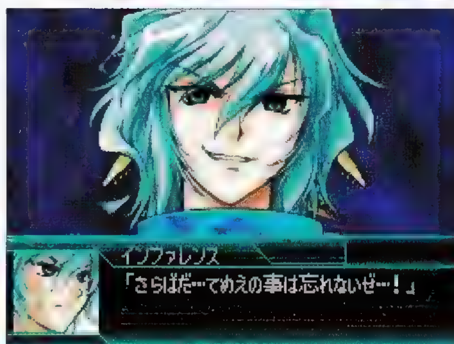
一锅乱炖，是做成佛跳墙还是酸菜猪肉炖粉条，这其中有很大的学问。我永远无法左右逢源，那就只好发一支穿云箭，让新朋旧友来齐相会了。“当红炸子鸡”高达SEED我当然不会放过，不过考虑到有不少玩家说，SEED系在GBA的几作中所占的剧情比例过大了，这次不得不有所缩减。阿斯兰，对不起，你与基拉大神的坚贞友情，这次的见证人又少了几个。不过那最著名的合体技我是保留下来了，不过人家都是夫妻合体，情侣合体，你们两个大男人……呃，姑且解释为兄弟同心，其利断金吧。

老朋友盖塔和魔神从不缺席，今次也不例外。现如今的《机战》里强手林立，这俩家伙的实用性是下降不少，但只要它们还在格纳库里，即便难得登场几次，看着也叫一个放心。没办法，人家都N朝元老了，有底蕴在那，这不是那些来也匆匆、去也匆匆的昙花一现可以比拟的。知道我为什么让UC系全体人间蒸发却始终不敢动盖塔和魔神么？因为，没有阿姆罗可以，我们还有基拉大神；没有夏亚可以，无数面具男可以看作他的替身，但要连魔神和盖塔这两老家伙都没了，那《机战》还算是《机战》么？所以，留，还时不时得加点黑历史进去以保持新鲜感，顺便堵那悠悠众口，一举两得，不亦快哉。

大家都知道，我寺胖对新加入《机战》大家庭的作品一向是最慷慨的。就拿《全金属狂潮》的招牌机体ARX-7来说吧，外型平平无奇，武器威力更是惨不忍睹。这样的家伙，以前那肯定是永封格纳库从不见天日。谁能点石成金？唯我妙手寺胖。想在我的地盘逆转回天还不简单，我说你行，你就是行，不行也行。有λ-DRIVE，有相良宗介，一切皆有可能。

气力120，解开封印发动λ-DRIVE之后的ARX-7，是最恐怖的杂兵杀手。攻击力不高有啥关系，加成翻倍总行了吧。枪枪一万多，把把会心击，古有不哭死神，今有相良宗介，一样的酷，一样的翻手为云覆手雨，砍瓜切菜如拾草芥。我想，宗介在MVP的颁奖典礼上一定会这样致感谢词：“感谢CCTV，感谢MTV，感谢《W》





给我这个机会……当然我最应该感谢的还是我的再生父母——寺胖大将军，是他让我从一个废柴成长为顶级杀手……”台上的他慷慨激昂，台下的我老怀大慰：小子，你知不知道，我早就看好你了哟，看好你成为过气小强希罗的接班人，你终究没让我失望。虽然，你俩是像了点，难免落人口实，我寺胖就偏爱这一型的……

别提主角那一家子，我甚至给了他们连最终BOSS都眼红的HP、装甲、破坏力，两次合体、六人份的精神，开了机战史上最无赖主角的先河；也别提宇宙骑士这群怪物，人手一只白卡斯，个个都会合体技，由美的连锁反物质炮能辨识敌我，更拥有5X5格的超大范围和拔群的攻击力。我甚至担心，这样的设定会彻底破坏游戏的平衡性，让老玩家因为难度太低而兴味索然。还好，留了一手，由美没有觉醒没有魂，初始攻击力也是几人中最低的。要不，和真天之流氓还有什么区别，又是一个让游戏变得无趣的不安定因素。

很多人认为一个监督，一个制作人只要把握游戏的大方向就行，甚至错误的幻想，我寺胖说要如何如何，我说要有光，于是便就有了光；我说机战每一作都要破百万销量，我说每次都可以做到十全十美，我说不会再有跳票，我说趁热打铁月月推新作。可能么？当然不可能。

因为，我只是个凡人。你不懂我伤悲，就像白天不懂夜的黑。《机战W》，我觉得还可以。



文：迷路男 文编：白夜 美编：豆子



穿越八度空间

——浅谈游戏中镜头的运用

前言

在CAPCOM又一个讲述丧尸的游戏《丧尸围城》中，主角弗兰克·韦斯特，这个来自科罗拉多州的狂热自由摄影爱好者，为了记录Willamette事件，只身一个人乘坐直升飞机来到小镇。面对源源不断袭来的丧尸，他拿起各种武器，棒球棍、电锯、散弹枪，甚至是长凳、电视、灭火器，但手里始终紧握的，却是他的摄像机。

游戏中，通过摄像机的镜头，玩家可以捕捉到被僵尸病毒感染的小镇的每个瞬间，当捕捉的镜头足够震撼的时候，就可以获得高评价和高额的pp点数。

如果你愿意，完全可以把这个丧尸游戏当成摄影游戏玩，为了获得记者最高的荣誉“普利策奖”，向邪恶势力发起无情的攻击吧——什么，这时候你想起了伟大的超人克拉克·肯特，那就对了，用镜头观察这个世界，让镜头反映这个世界，这才是这个世界存在的形式。那么，对于游戏人生的我们呢？

只有梦想是无拘无束的，只有游戏是随心所欲的，多少年，我们在游戏中寻找梦中的画面，多少年，为了还原玩家们梦中的镜像，游戏制作者们都在不断尝试。从画面简陋的雅达利游戏，到现在饕餮的视觉盛宴，游戏这个诞生时间不长的娱乐形式，却在这穿越时空的大河里尽情的用它的镜头捕捉着刹那的永远。

游戏的镜头，基于现实世界的存在，触摸梦幻世界的想像，却是独立存在的另一个空间，与屏幕前怀揣着梦想身于现实的我们共同飞翔，无边无际。无论是当初狭小简陋的黑白电视，还是今天艳丽夺目的HDTV，屏幕始终只是有限的边际，然而透过那神奇的镜头运用，我们可以看见的，却是无限大的游戏空间。

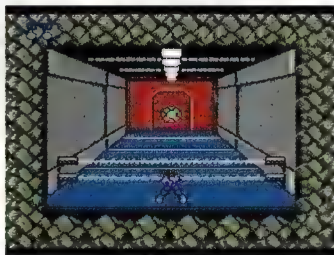
简陋画面下的尝试

以FC的8位CPU，2KB内存的机能，在游戏画面表现力上，如果硬要去讲什么图像清新，色彩鲜艳，表现华丽，也许站在那个年代技术背景和审美理念的角度而言，我们依然可以举出许多让我们为之惊艳的游戏。《超级马里奥》、《马戏团》可爱的画面曾经带给我们多少童话般的享受，《恶魔城》、《魔界村》暗色调的压抑场景也将我们置身于魔幻的气氛中，《古巴战士》、《赤色要塞》又用随时随地的枪火和爆炸让我们感受战场上的硝烟弥漫。

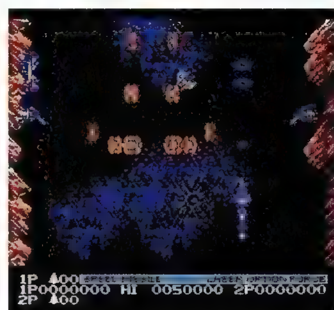
但是一提到“镜头”这个有点高深的词汇，面对当时处于起步阶段的电子游戏产业，游戏制作者们也只能感叹“巧妇难为无米之炊”。

然而也正是在这种简陋的环境下，充满想法的游戏制作者们还是尽其所能的利用现有条件，让画面不再是随着游戏过程一成不变的机械推进，各种“镜头”化的尝试也纷纷被开始运用到游戏中去。

FC时代的《魂斗罗》是大家玩过了无数遍的游戏，相信大家也注意到了第2关和第4关的与其他关卡的不同，游戏画面不再是版面的左右或者上下推进，而是采用了类似现在的追尾视角。但很显然，也还是因为机能的关系，这种追尾被设定成角色不可前进。一道带电的障碍物拦在玩家控制的角色面前（虽然很多人也许和我一样有故意让角色触电痉挛的嗜好），并只有在打掉所有机关，清版之后才能前进到下一个房间。并且这种镜头下还存在着角色趴下开枪的时候就好像在劈叉，清版之后前进的动作看上去很傻等诸多问题，但这种尝试毕竟让我们在不变的游戏过程中感觉到了变化，也成就了《魂斗罗》这个伟大的游戏。



同样的，在STG游戏中，横版，竖版，斜45度这样的多种视角方式也被利用起来，例如我们最熟悉的《沙罗曼蛇》，配合独特的关卡设计，横版和竖版交替出现，使游戏更具灵活性，玩起来也不觉得单调和枯燥。不仅是游戏方式，横版和竖版在画面的表现上也有各自不同的优点，横版表现一种气势，竖版则体现了纵深。而仿3D的《双蛇城》采用了斜45度视角，即使在是多年后的SFC游戏中都算得上领先的技术。什么，你不知道《双蛇城》是什么游戏，好吧，后来移植到手机上，它的名字叫做《贪吃蛇》。



在这里，不被多少人记住却值得重点提一笔的是，日后随着“《CS》系列”游戏风靡全世界的第一人称视角早在FC时代就已经被尝试并被放到了实际游戏中，并且为了克服手柄玩FPS游戏难以操作的缺点，任天堂在FC上引入了“光枪”这个周边。说到这里，作为玩家的你应该想起一些熟悉的画面了吧。《打鸭子》是最广为熟知的，虽然它只是个简单到类似DEMO的作品，更完整的如著名的《野狼行动》，游戏虽小，但从武器更换，到手榴弹，防弹衣装备倒是五脏俱全，并且可以双人配合。这种第一人称视角的引入，让玩家们不再像别的游戏一样操纵屏幕中的虚拟人物来进行游戏，而是身临其境的体验游戏带来的视觉冲击，这就大大增强了游戏的主动性和真实感。

这些说的大多是视角，而在视角的变化之外，一些更富表现力的画面技术也被穿插在游戏中。说穿插是因为局限于技术的能力，这些画面可能还不能被运用于实际操作的游戏画面中，但通过剧情动画和特写的形式，也成为了表现游戏内容的有力手段，还记得《天使之翼》中角色们使出绝招的特写魄力画面吗？大空翼一脚“曲线射门”，画面随着球运行的轨迹移动，穿过或者直接击倒阻挡的对方球员，守门员跃起，伸手，完全没有触碰到球的边角，于是带着巨大的力量，足球打破了球网，飞向远方，与天空连成一片，进球，欢呼。亦或在“《忍者龙剑传》系列”中穿插的剧情画面，神秘的夜色，凌厉的眼神，人物由近及远，突然划过画面的刀光剑影，在快速的剪辑中牵动玩家的神经。而这样多年后依然记忆深刻的画面，却是一款FC游戏带给我们的。



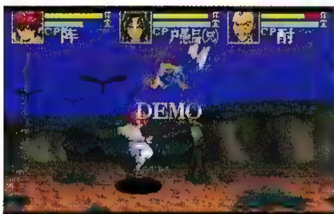
诚然，这些简单的画面变化还称不上"镜头"，但也为日后"镜头"这一概念在更高机能平台的游戏中得到发挥打下了坚实的基础。

技术在进步 镜头在扩大

MD、SFC这些后续主机的出现终于让"镜头运用技术"有了可以在游戏中展现的舞台。

卷轴加速技术让游戏可以风驰电掣，也可以在快镜头和慢镜头的交叉运用之中体现时间与速度的微妙。当第一次看见索尼克快如闪电地在屏幕上飞驰，速度越来越快的时候，我们甚至担心它会不会驶出镜头，然而任由漂亮的游戏背景快速转换，索尼克始终锁定在镜头里上串下跳，翻滚疾飞，这种爽快感和速度感是现实中用我们的所无法体会的，却在游戏的镜头里淋漓尽致的享受到了。

MD上的经典格斗游戏《幽游白书 魔强统一战》利用了多卷轴技术，采用了线性移动方式，并设定了"近、远"两条线，这样的格斗方式既扩充了战场面积，又体现层次感，镜头下远中近之间的交替换位让战斗变化不穷。



放大缩小的功能虽然现在看来也只不过是马赛克扩大而已。但在那时候，SFC上的战略游戏《横山光辉三国志》利用了这一功能，可缩放的战略地图使其具有了独特的魅力，你既可以宏观的整体观察指挥自己的军队，也可以对指定的特别军队进行细致调查，然后根据情况作出判断，羽扇纶巾，运筹帷幄就在这放大缩小的镜头之间变成一种无与伦比的成就感。

当然放大缩小的用处绝不仅限于此，在《最终幻想V》中，陨石从天而降，起初我们看见的只是天际的一个黑点，随着陨石的坠落，黑点逐渐扩大，背景的山川河流城市由清晰变的模糊，再清晰再模糊，那时候的手柄还没有振动功能，但在这清晰和模糊之间我们分明能感受到大地的颤抖，然后是陨石接近地面，越来越近，画面的中心持续放大，所有的一切都模糊不清，接近满屏幕的马赛克，配合一声沉闷的巨响，画面一片黑暗，然后像素点又开始缩小，变得清晰，直到回到原来镜头中的景色，画面的中心出现一个大坑，镜头随着大地颤动摇晃，而其余的一切已经满目狼籍。看到这一幕的时候，你不得不为"《最终幻想》系列"电影化的思路和表现手法击节鼓掌。

除了利用机能的优势来表现画面或者说直接显示机能之外，更纯粹的镜头运用也被广泛的表现在游戏中，特别是在被誉为RPG摇篮的SFC平台上。"《最终幻想》系列"自不必多说，《塞尔达传说》、《圣剑传说》、"《浪漫沙加》系列"以及其他RPG游戏也纷纷跟进，

我们常可以看到为了制造浪漫及宏伟气氛的镜头，在众多RPG故事的开端，镜头从天际以从慢到快的速度降落地面，随即锁定在某村庄的某间房子，甚至既而缩进到房间内床上的少年主角，由远及近，镜头的快速跌落一下子就将我们代入了故事中的世界。

在系统、剧本、音乐、人设之外，用镜头讲故事的能力也成了衡量一款RPG优劣的重要指标，黑白镜头、空镜头、模糊镜头、双画面、多画面组合、定格这些原来电影电视剧中才有的要素也被广泛的开始运用到游戏中去。

如果说这时候的机能还不足以支撑这些技术要求很强的手法的话，那镜头切换技术的运用在无数游戏制作的历练中已经开始走向成熟了。

《最终幻想VI》的故事采用多线发展，可使用的角色更是系列之最，而要把这些角色的故事都讲述的各具特色又相互联系，同时还要表现恶势力一方的情况，游戏镜头的切换就至关重要，在如此庞大的故事背景下，《最终幻想VI》表现的却游刃有余随心所欲。各个角色故事恰到好处的切换，现实和梦境的互动，当前与回忆的纠葛，人物与人物之间关系的层层揭示，正邪势力之间的斗争，都在从这个镜头到那个镜头的过程中既表述出了玩家想知道的内容，又留给了玩家想象的空间和继续玩下去的好奇心，部分忠实玩家把它称之为RPG的顶峰也是不无道理的。

从2D到3D

时至今日，游戏机的处理能力已经强大到令人发指，除了休闲、动漫改编和音乐等几个类型的游戏之外，2D游戏似乎早已变的难觅踪影，连《格斗之王》这样曾经的2D格斗游戏王者也祭出了《格斗之王极限冲击》这样3D建模2D玩法的作品，以跟上似乎不可逆转的游戏3D化之路。

3D画面的真实感，空间感，现场感都是2D无法比拟的。

但2D画面有2D画面的特点，画面细腻、唯美，特别是对于喜欢日式动漫的玩家来说，2D画面的美感是3D，或者说至少是目前的3D所无法企及的，同时，2D画面也并没有使镜头运用受到限制。

著名的如"《超级机器人大战》系列"，即使游戏地图场景转化成了3D，但在表现系列特色的最热血的战斗画面时，依然采用了2D的表现形式。这其中自然有目前3D画面马赛克太多，三头身的机器人一变成3D就从可爱的形象变成了矮胖子这样的理由，所以NGC版的《超级机器人大战》用3D的模型表现2D镜头下的热血画面也不得不说是一个败笔。









《机战》的镜头运用也有其独到之处，当两机对垒，热血的音乐响起，画面中机器人在一个美型的pose之后使出武器，镜头从驾驶舱外转入驾驶舱内，然后人物特写，配合热血凝重的表情，台词喊出，再切换回驾驶舱外，战火燃起。原本热血沸腾的剪辑，转变成3D之后，却怎么看怎么别扭。3D有其自身的镜头运用特点，或许当所有的机器人战斗画面演出都达到《一年战争迷失录》的效果之后，3D的机战才能真正成为主流。

也正因为这个特点，许多著名的游戏系列也在2D向3D转化的脚步中迷失了方向，停滞不前，《恶魔城》是这样，《梦幻模拟战》也是这样。

关于3D和2D的讨论早就硝烟弥漫很多年，喜好不同也是见仁见智，这里也无意多讨论其中的孰优孰劣，但从2D到3D的转换却使游戏的画面整整多出了一维空间，使得游戏镜头的运用发生了翻天覆地的变化，这个事实却是无法回避的。

早在FC时代，在那样的技术条件下，游戏制作者也意识到了3D游戏在镜头表现力上的优势，尝试着使用伪3D技术来表现。

1987年，FC初代《真女神转生》就采用了3D视角迷宫画面，虽然简陋的机能让这个游戏几乎无法让人忍受，但有意的尝试也开创了一个新的视野。同时《忍者蛙》《月风魔传》等3D感强烈的游戏也表达着制作人和玩家渴望立体镜头，而不再是纸片游戏的呼唤。

到了PS时代，在3D游戏大规模出现的初期，因为机能关系，最为人诟病的无疑就是游戏3D化之后糟糕的固定视角，以往2D游戏中，人物处于镜头的中央，上下前后左右，或者说只有前后没有上下左右，出现什么情况玩家都可以一目了然。而3D游戏中，即使采用了第三人称视角，玩家的可视范围也如现实中一样被局限了，再加上机能的局限而造成的马赛克，多边形，镜头死角，程序错误等诸多问题，使得游戏的爽快感大减。但有弊也有利，关键看游戏制作人怎样利用镜头扬长避短，特别在恐怖游戏中，镜头的主要作用，就是提升恐怖气氛。在这点上，而2D游戏全方位的视角显然无法在心里给与玩家一种未知的恐惧，而固定的视角，镜头无法表现的区域，甚至是故意不表现的区域，反而成了游戏制造气氛的最有力的场景，在这点上做得最为出色的，无疑就是《生化危机》系列。

限于当时的情况，《生化危机》系列采用的是固定视角2D背景加3D人物的引擎。正是利用了这种镜头无法捕捉到所有状况的特点，玩家在游戏时可以切身的感受到恐怖的气氛无处不在，丧尸可能随时在任何一个方向袭来的压迫感十分强烈。再加上在场景切换间有如电影感觉的分镜技巧，营造出一种更为紧凑的气氛，令玩家完全体验到那种孤独无援的感觉。而对于3D游戏读盘慢，切换场景时的Loading比较长的问题，游戏又加入了开门和上楼的动画效果，镜头直照血迹斑斑的铁门，不但巧妙的掩盖了读盘时间，更使这种画面成了标志性的恐怖镜头。

随着3D技术的发展，游戏画面的多边形允许数量几何倍数地增加，于是大多数游戏用更具空间感的3D化场景取代了原来的精美CG背景，视角也由原来的固定变成了可以任意移动。

带着革新意义的NGC版的《生化危机4》便是抛弃了前几作引擎的完全3D化作品，配合全新的追尾视角，这种形式也让镜头运用摆脱了伪3D的束缚，在游戏中真正达到了与现实中相同的可能。

游戏中，里昂来到一个新的场景，或是村庄，或是山洞，玩家操控手柄转动摇杆，镜头随着主角的视线转移，枯槁的树枝上几只乌鸦正在小憩，地面上恶心的虫子慢慢蠕动，远处的烟囱里弥漫开皈依的烟雾，四周的情况一览无余。在这样的游戏里，玩家仿佛置身其中，

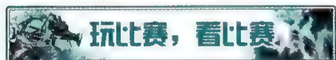




仰视的震撼，俯视的畅快，环顾四周的洞察力，而某种程度上，镜头也由游戏设定回归到了玩家自己的手中。

而全3D的游戏物理引擎，让过场动画不再需要依靠CG制作就能达到演出效果，通过游戏本身的场景人物建模，预先设定镜头运行轨迹，加上预渲染等技术，过场动画也变得鲜活和更有游戏感——虽然是同样的画面，但采用即时演算方式的NGC版和采用录制之后播片方式的PS2版过场动画差距也显而易见。

2D变3D，镜头的运用得到更大的发挥空间。《真·三国无双》系列令人疯狂的"真无双乱舞"，带给人无与伦比的爽快感受还要多亏那画面静止配合镜头的空间90度转换；为什么《战争机器》无数人为之叫好？体验一下那震撼的"战地记者追尾镜头"，相信你也会拍手叫绝！



玩比赛，看比赛

把体育游戏单独拿出来写是因为这类型游戏在画面表现上与其他游戏有很大的区别，别的游戏可以有自由的场景，但对于体育游戏来说这是一个固定的空间。对于网球比赛，那是一个网球场；对于足球比赛，那是一个足球场；对于赛车游戏，那也只是一个赛车场（如果我们把山路，城市赛车的赛道看的大一些的话）。所以很大程度上，体育游戏的画面和电视比赛的转播有相通之处。

首先是赛车游戏，现在多数的赛车游戏都提供了各种角度的回放功能，甚至在回放的速度上面都有很大的灵活性。

电影中常用的快慢节奏的变化来表现一些速度或者激烈场面。

用快镜头体现速度，用慢镜头捕捉速度中的微妙细节，例如放慢快速前进的子弹从而表现的子弹时间，这样快慢镜头的结合，就可以完美地体现现实世界无法体验的"视觉冲击"，展现宏观到微观，急速到静止的转变。在这点上比起普通的赛车游戏，以破坏力为卖点的"《火爆狂飙》系列"体现的更为彻底。

当赛车速度飚升时车体四周出现粒子状放射的模糊特效，倒后镜视角展现出的风驰电掣，当撞击发生时故意放慢时间，这时被毁坏的车辆从地面飞起，车体因碰撞，摩擦，追尾而失控翻车后的车身部件损毁、断裂、变形甚至是因过热而爆炸等情况的镜头描写可谓巨细无遗。惊险与震撼的视觉冲击，速度和破坏的爽快体验，在这快镜头和慢镜头的切换之间可谓被运用到了炉火纯青的地步。

2006年世界杯，据说大一点的比赛场地每场比赛直播中有近20台摄像机从各个角度捕捉场上运动员的一举一动，以保证电视机前的观众不错过球场的每一个精彩。

而NBA赛场，一个比足球场小很多的地方，却也同样在各个角度架设了摄像机，于是才有了我们从电视转播中看见的精彩纷呈的比赛。

再来看我的游戏，早期的篮球游戏无一例外的都是横版，足球游戏稍微丰富一点，除了横版还有竖版和斜45度角，这些当然是因为机能的关系，而如今，镜头运用在游戏中已经到能和电视转播媲美甚至超越电视转播的某些功能。

以大家再熟悉不过的"《WE》系列"为例，在游戏的人物建模和物理引擎等追求真实足球的同时，游戏在镜头运用上的发展也日臻完善。

除了大家最常使用的普通近视角、普通中视角和普通远视角外，游戏还设有转播视角、纵向视角、俯瞰视角等多种选择，每种视角也有不同的远近选择，虽然这些视角因为游戏操作的原因不一定都实用，但偶尔放弃最常使用的方式，用另一个角度看游戏，也会发现别样的精彩。

特别值得一提的是，后期的几代"《WE》系列"游戏都可以在we shop中购买独特的玩家视角，当玩家选择这一视角进行游戏时，镜头将面对场上球员的追尾视角，而玩家这时候如果选择固定球员的话，那感觉就仿佛是在模拟自己在场上踢球一样，虽然这样的感觉现在还很别扭。但可以想象的是，等到这种代入感的镜头和网络联机对战技术成熟的那一天，《WE》的玩法将不再是我们熟悉的像教练一样控制整只球队，而是身临其境的作为一名球员，和自己的队友配合，踢一场"真正"的足球比赛。

《WE》系列的另一个镜头运用便是比赛的回放系统，在这里，玩家可以以任意角度，任意速度全方位的欣赏精彩的进球过程，只要你愿意，甚至完全可以模拟出《骇客帝国》里面子弹时间的演出效果，游戏镜头的运用发展到这一步，也就是电视转播所无法比拟的了。

当然，现在除了"《WE》系列"，其他体育游戏也已经使用了类似的镜头运用方式，而这些也未必都是《WE》的原创，配合次世代的游戏画面，现在的体育游戏除了用来玩，用来看也一点不比电视转播逊色。





电影化的游戏

著名游戏制作人坂口博信在制作第一款《最终幻想》游戏的时候，就提出了要制作"电影化的游戏"的构想，而这也成了日后"《最终幻想》系列"的发展目标，但可想而知，在当时的技术条件下，这是远远无法达到的。

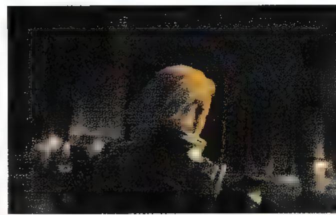
而在游戏产业发展了20多年的今天，游戏画面和CG动画营造的虚幻世界到了足以乱真的地步。重提"游戏电影化"这个概念，也不再只是空中楼阁和遥不可及的梦想。

《最终幻想VIII》中，男主角斯考尔与女主角利诺雅邂逅在舞会那如梦如幻的一段CG，宽敞的大厅，圆拱形的屋顶，在灯光下很是耀眼的金色柱子，18世纪欧洲贵族式的奢华场景，两人翩翩起舞，镜头随着的美丽的舞蹈一起旋转。这一段影像，多少年后依然冲击着曾经少年而青春萌动的心。



《最终幻想X》的结尾，所有角色站在飞空艇上，镜头转向下面欢腾的海洋，然后又转向众人，却都默不出声。泰达从背后抱住尤娜，抱住却是虚空的幻影，无法拥抱，只有灵魂紧紧的相依，然后是泰达的幻影穿过尤娜的身体，跃起，跳下，镜头随着泰达的身体一直向下，最终消失在茫茫的云海中。

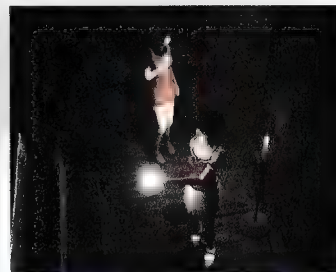
而到了《最终幻想XII》的开场，女主角举国欢庆的婚礼完毕后，巴修走入作战会议室，镜头从他的脚下移到披风，随后慢慢到了背后，整个过程中一直跟着他的脚步颤动，凝重与肃穆的气氛顷刻间



就把我们从欢愉的气氛中带到了残酷的战争环境下。

每一代的《最终幻想》都用它电影般的影像感染着玩家的心灵。

但是正如波斯王子系列的制作人Jordan Mechner评价的："作为有百年创作历史的电影行业有着太多的技巧、惯例和风格，对游戏来说这些当然很有帮助，但也有可能是一个陷阱。有些东西被运用到游戏当中会有很好的效果，另外一些东西则在等待有人来指出如何被用在游戏中，而还有一些东西根本不能用，并且会杀死那些使用它们的游戏。"



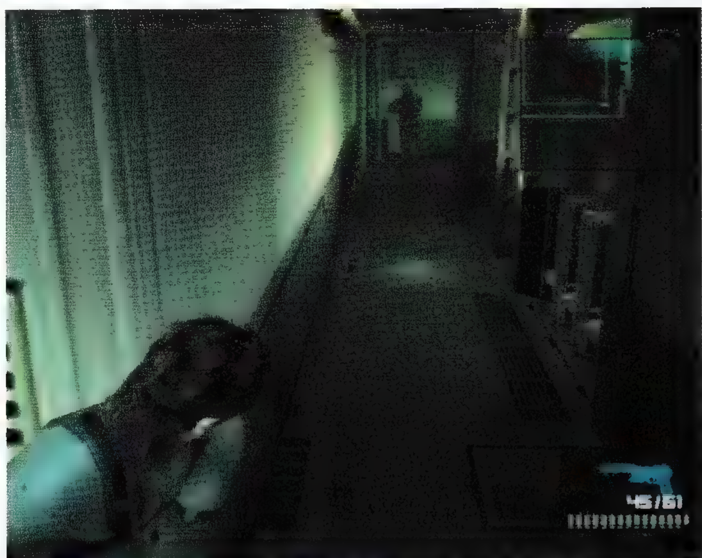
传统游戏中，镜头中不变的都是玩家控制的角色，因为那是游戏的中心。但我们可以看到在"《零》系列"中，平常游戏中视角如"《生化危机》系列"同样不受玩家所控制，所以选镜头是一项相当具有技巧的工作，还好制作人把握住了游戏的精髓和气氛，镜头选的恰倒好处。很多场景下，镜头并不是以你控制的人物为中心点，而是一些小物件为中心。例如当玩家面前出现一面镜子时，镜头的中心点就从玩家转移并固定在镜子上，正如大家所知道的，镜子是一种在恐怖电影中为制造气氛而经常使用的很传统的道具，在这个游戏画面中夺走了所有的注意力，然后玩家的心就会提到嗓子眼中去等待在这面古老模糊的镜子中将反射怎样的情景。又或者，当玩家控制的角色走过昏暗的走廊，一缕幽深的阳光透过破损的玻璃斜照进来，镜头随着阳光的方向抬高，这就让玩家时刻担心突然会有什么东西从外面蹿进什么来。

这些电影化的镜头被广泛运用到游戏，借鉴这门百年历史的艺术技巧给游戏玩家制造视觉冲击，无疑是非常成功的。

但只是简单地把华丽绚烂的游戏画面，或者简单地把电影技巧放到游戏中都不能让游戏这个独立存在的娱乐方式鲜活起来。

游戏的电影化，除了精彩剧本，丰满的人物，镜头和画面才是它赖以存在的形式。

那真正的游戏电影化又是什么呢？众多的游戏中，在镜头运用方面，最具代表性的无疑就是"《潜龙谍影》系列"和"《如龙》系



列”。

看电影时观众是被动接受的，而游戏最显著的特点就是人机交互性，交互方面做得越好，游戏的可玩性就越强。就像游戏镜头，如果只是一味的按原来设计好的程序行进，虽然可以做的鬼斧神工，精彩绝伦，但某种意义上，这样就和纯粹的“死”的电影流程无异了。

《潜龙谍影》的制作人小岛秀夫是个狂热的电影爱好者，和坂口博信一样，把游戏电影化是他的梦想，所以我们在“《潜龙谍影》系列”的游戏中可以看到，无论从角度的切换、人物刻画还是整体气氛的营造方面，已经有很明显的电影化痕迹了。不同于“《最终幻想》系列”的依靠高素质CG夺人眼球，《潜龙谍影》游戏很少见到CG动画，全部依靠即时演算完成，游戏过程与过场桥段的切换之间十分自然，更突出的部分在于正是这种即时演算，让镜头向电影化靠近的同时保留了其游戏的本质。

玩游戏时，在复杂的地形和危险丛生的环境中，在狙击与反狙击的斗智斗勇中，玩家仿佛成为动作片里的主角，并由自己控制完成情节，选择躲避还是突围，选择冲刺还是缓进，画面随着玩家的行动步步推进，视觉的冲击和紧张的气氛就在这动静之间由镜头直接刺激玩家的内心，而在这过程中，游戏总是为你挑选好了最佳的镜头位置来展现这一切及其每一个微小细节。

在筋疲力尽的战斗后，镜头伸向远方，冰冷寒素的战争机器、形影弱小的人类、硝烟弥漫的大自然，以远景为依托，在视觉上产生了空间感与纵深感，悲凉的对战争的思考一直萦绕在玩家的脑海中。

《如龙》的电影化与《潜龙谍影》不同，首先在游戏系统上，他就采用了3D不可自己移动角度的背景，而剧本方面，更是请到了多部作品被改编成电影的“暗黑”文风剧作家驰星周。

在继承并发展了著名游戏《莎木》理念的《如龙》的镜头下，突出的特点就是写实。每个关键角色登场介绍的特写镜头，就一如既往地恍若黑帮电影大片一般，无论是都市中的繁嚣吵杂、还是街机连锁店的自得其乐，不管是娱乐场所的灯红酒绿、还是料理店的一应俱全，在《如龙》的镜头下，都成为这个“不夜城”最深刻的反映。

在游戏进行中，也就是故事的叙述时，大量使用的双人分屏画面或者不同场景的切换，多种方式的运用也让原本就很出彩的剧本更加跌宕起伏。

而作为主要游戏方式的格斗场面，《如龙》也不拘泥于其他动作游戏的程式，虽然是固定视角，但配合精心设计的场景，拳拳到肉的格斗演出，华丽终结技的特写镜头，以及快慢镜头的运用，特别是经过动作捕捉的武打设计，一场战斗下来，就好像自己亲自演出了一部精彩的功夫片。

《潜龙谍影》和《如龙》虽然切入电影化的理念和角度不同，但都是这方面的拔尖之作。语音的全程应用、贯穿始终的故事主线、蒙太奇式的叙事手法，整体气氛的统一，更重要的是特点鲜明又独具特色的镜头运用——既要运用电影化的镜头技巧，又要体现游戏区别于电影的本质，以电影的表达方式来面向玩家，而玩家可以通过操作来展开整部作品。



镜头之恋

作为一个男性玩家，我们最希望游戏的镜头里面出现什么东西呢？

好吧，如果这样的提问方式让害羞的我们扭扭捏捏的话，那么，我们把这个问题换一种角度再提出来。

作为以男性为最主要市场的游戏产业，游戏厂商在制作游戏时最愿意把什么镜头展现给玩家？

答案有很多，但一定少不了的是香艳的美女。

2006年中，CAPCOM在PSP上推出了美女写真游戏（暂且这样定义吧）。游戏一共推出了三个版本，分别以三个不同的角色作为主角，《镜头之恋 原史奈只有两个人》《镜头之恋 星野秋南国约会》《镜头之恋 工藤里纱第一次与你拍摄》。

游戏分为恋爱部分和作为一名摄影师拍摄写真集部分。恋爱部分中会出现各种各样的小游戏，完成的话会提高好感度。

而在摄影师模式部分，玩家要学会抓拍各种镜头，完成写真集。而玩家的照相的技术直接影响写真的质量，从而影响到女主角的好感度，想要达成游戏的目的（什么，你要问游戏的目的是什么？还能是什么？），还真得在捕捉镜头的能力上好好历练一番呢。

游戏设置了三个不同类型的美女明星，在互动中让玩家可以在活动影像中捕捉自己喜欢的美丽镜头，甚至可以把这些镜头储存保留在记忆棒中，这种游戏的方式显然比单纯的看平面和影像写真来的有亲切感和投入感。



当然，CAPCOM能想到的其他公司也不会忘记，写真类游戏的镜头也随着游戏机机能的提高从以前单纯的给出CG（除去街机上的某些写真麻将游戏不算，早在SFC磁碟机时代，就有把明星写真相片以图像的格式做成官方ROM的游戏）变成了加上互动性的活动写真。

PS2上曾经出过的一个《Motion Gravure》系列游戏，游戏在制作中受了当时那部红遍世界的电影《骇客帝国》镜头运用技术的启发，使用了许多摄影机从不同角度同时拍摄的美女明星写真，然后运用无缝技术把影像拼接在一起，于是玩家在游戏中可以用摇杆操作偶像写真集的镜头，依自己喜欢的角度利用放大缩小随意欣赏拍摄。这种感觉就与现实中自己身为摄影师给自己喜欢的女明星拍摄写真无异了。

这些游戏都把“写真”作为了主要内容，同样的，在其他类型游戏中，把“写真”作为有趣游戏要素就更加广泛了，甚至在那些恋爱和以美女为卖点的游戏中，捕捉镜头成了“调和系统之于RPG”一样不可或缺的组成部分，

《樱花大战》系列里，玩家只要有了李红兰发明的蒸汽摄像机，就可以随时随地记录各位女主角可爱的瞬间。《死或生沙滩排球》系列还可以通过购买升级摄影装备，来获得更好的镜头捕捉设备，让这“世界上最美丽的游戏”的大好景色永久保留。不局限于美女的靓丽倩影，很多其他类型游戏也加入了镜头捕捉，比如《GT4》就可以让玩家选择自己喜欢的名车和不同风景拍摄照片输出到USB设备中保留作为电脑桌面。

当然，对于非美女写真而又没有照相系统的游戏，我们同样可以充分的运用敏锐的洞察力，我们可以忘记了游戏，忘记了怪物，而在《最终幻想》营造的浪漫世界里驻足欣赏；或者同样忘记了游戏，忘记了僵尸，开着狙击枪的镜头观察艾什莉的裙下风光……

当镜头不再只局限于游戏的固定程序中，而可以让玩家在游戏中自由的捕捉；当镜头不再只出现在屏幕上一闪而过，而可以让玩家永久的记录下来，那这样的镜头才是真正的关于游戏的镜头。

结束语

随着次世代的来临，CG品质游戏画面的梦想也开始活跃在高清显示设备上，技术上的瓶颈再也不束缚不住游戏制作者们天马行空的创造力。

每个游戏制作者手中都拿着一个神奇的摄影机，既要把心中或美丽或恐怖或惊险或悠然的画面投影到里面，又要合适的将这台摄影机传递给屏幕前的玩家，让他们自己在游戏的快感中去发现这些精彩的影像。

我们可以媚俗的说一句，游戏中缺少的不是美，而是发现美的镜头。





城寨研究室

· 硬件指导
· 软件新闻
· 市场信息

研究室专题 Vol.21

惊闻又到刷机时
3.30 OE-A全面解析

这次，当Dark_AleX在第一时间解析了官方3.30系统文件时发现，SONY几乎耗尽了所有的系统空间，直接导致了剩下的空间完全无法满足混合1.50和3.30两个系统中的文件的3.30 OE系统的需要，对于Dark_AleX来说，他的头等问题就是如何在如此捉襟见肘的空间内来制作3.30 OE系统。于是，通过不断的探索和尝试，在官方发布了3.30系统的三个星期之后，3.30 OE-A终于和大家见面了。这次的3.30 OE-A的更新主要是将附带的系统版本由3.10 升级为3.30；并且修正了在3.10 OE下，待机恢复后可能出现的不稳定的问题；另外还增加一项系统保护功能，以防止安装更高版本的固件模块。

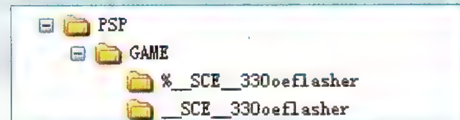
另外，在3.30 OE-A系统中依然默认不支持使用中文界面菜单，并且由于系统界面发生了改变（增加了新的功能选项），使得先前的3.03 OE及3.10 OE等系统所使用的中文界面补丁不可以在3.30 OE-A下使用，否则将会导致PSP无法启动。

安装篇

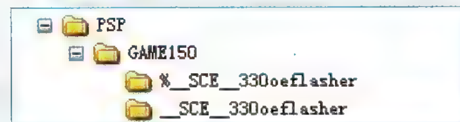
这次的系统升级是一次完全安装，不需要从某个特定的系统上进行安装。并且升级和软件降级或者硬件降级，以及是否为TA-082、TA-086等主板型号均无关系，只要是1.50系统或者其他可以运行自制程序的SE或者OE系统都可以直接运行安装程序，从而一举升级至3.30 OE系统。

支持的系统包括：1.50、2.71SE-A、2.71SE-B、2.71SE-B'、2.71SE-B''、2.71SE-C、3.02 OE-A、3.02 OE-B、3.03 OE-A、3.03 OE-A''、3.03 OE-B、3.03 OE-C、3.10 OE-A、3.10 OE-A'。

打开压缩包，将会看到有有两个文件夹，需要将它们拷贝至记忆棒上对应程序文件夹内。如果是1.50系统则需要拷贝至ms0:\PSP\GAME，而其他的自制系统则需要拷贝至ms0:\PSP\GAME150文件夹内。



▲1.50系统。

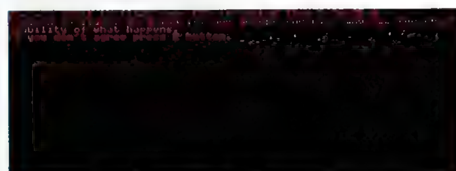


▲其他自制系统。

启动PSP，将可以在GAME目录下找到红色图标的3.30 OE-A安装程 "3.30 OE-A Firmware Install"。请保证PSP电池电量残余75%以上，并连接可靠电源，然后运行安装程序。



启动程序后，当你看到 "Press X to Start" 等几行红字时则表示你已经成功进入安装程序，即将开始安装系统。



▲按下X键开始安装。

此时按X键开始安装，按R键则取消安装。当按下X键之后，请耐心等待约3分钟，升级结束后机器将自动重启。当屏幕上出现 "Done. Press X to shutdown the PSP, restart manually！" 这时表示安装已经完成，需要按X键关机，并手工启动PSP。



▲安装成功，按X键关机。

功能解析篇

720 x 480 MP4文件播放

此次3.30官方系统以及3.30 OE-A自制系统所更新的最大亮点莫过于支持了媲美UMD VIDEO的高达720X480分辨率的MPEG-4 AVC格式的视频文件的播放。不少人认为，由于PSP的液晶物理分辨率仅为480X272，播放高达720X480的视频文件是不会比480X272的来得清晰，相反还可能会降低清晰度。确实，如果是BMP位图这样未压缩的图像资源，720X480的分辨率对于液晶的点对点显示特性显示不出任何优势，反而还将因为PSP的双线性调整大小过滤器（Bilinear Resize Filter）使得画面有稍许走样。然而对于经过的压缩的视频资源而言，情况就大不一样了。首先PSP所支持的H.264 Main Profile Level-3仅能够提供YV12 4:2:0的色彩空间，换句话说，为了提高压缩比，利用人眼对于亮度的敏感高于色彩，使得色彩分辨



▲现在MP4也能和UMD VIDEO一样清晰了。

率仅为亮度的二分之一。480X272的色彩分辨率（Chroma Resolution）仅等效于240X136。而播放时进行视频解码则需要对此进行色彩上行采样（Chroma Upsampling），再通过插值还原到480X272，而SONY官方所提供的解码库出于性能的考虑而使用了最快却相对较差的插值方法——点采样。这就导致了PSP播放480X272的视频文件时，在黑色背景下红蓝物体边缘的出现明显的色块。这也是480X272分辨率之下的视频的最大缺憾。但现在将分辨率提高到720X480则就完全不一来那个了，色彩分辨率（Chroma Resolution）等效于360X240，大大接近PSP液晶的物理分辨率，所以色彩空间即使先采样拉伸到720x480然后再双线性调缩放（Blinear Resize）到480X272红蓝边缘也不会出现明显的锯齿。所以，720X480对于480X272对于细节的表现上要强大许多。

除了高清晰的MP4文件的播放之外，此次更新的另一亮点就是PS模拟游戏的加速读取功能。这次的功能改进是系统本身自带的，先前转换制作的PS游戏均可在游戏过程中开启这一选项。但根据官方所提供的说法，不同的游戏在开启加速读取后的效果并不一样，部分游戏有可能出现异常这时就需要关闭该功能。

PS模拟游戏加速读取

开启方法：进入PS模拟游戏，按HOME调出菜单，选择Setting，进入下级菜单，可以发现新增加的Disc-Load Speed选项，选择Fast即为开启加速功能。





经典答疑

为什么以前1.50的自制程序都无法使用了？

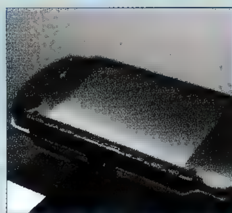
这是因为原先放置1.50自制程序的目录（ms0:\PSP\GAME）被设置为了以3.30系统核心启动，相当于你在官方3.30系统下运行自制程序。

解决方法有两种：将对应的两个程序文件夹由GAME（ms0:\PSP\GAME）目录下搬迁至GAME150目录下（ms0:\PSP\GAME150）；或者按住R键开机，进入恢复模式（Recovery Mode）进行设置。在主菜单（Main Menu）选择第二项“Configuration”，将“Game folder homebrew”设置为“currently 1.50 kernel”，则将ms0:\PSP\GAME目录设置为以1.50系统核心启动。

3.40、3.40 OE-A系统紧急发布！

截稿前，SONY发布了最新的3.40系统，此次升级强化PLAYSTATION Network专用游戏的支援机能。使PS模拟游戏可以在PSP以及PS3上使用。除此以外，删除了在GAME目录下的“版权管理”选项，而相关资料改为在游戏信息中显示。

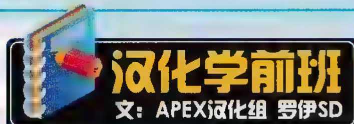
而就在第一时间，Dark_AleX紧随其后发布了3.40 OE-A系统，除附带了3.40版本所应有的正常系统更新之外，还修正了此前OE系统中出现的随机数据被写入lcdc.prx或emc_sm.prx的RAM空间中的bug；重新启用了从3.03 OE-A被删除的Autoboot功能；刷机程序会自动生成F1的文件夹，并且会检查DXAR文件是否与当前的升级匹配，不再会有因为误用其他DATA.DXAR刷机造成的变砖事故。



但是随后，不少玩家发现安装3.40 OE-A系统之后，出现了无故的开机黑屏或者在恢复菜单死机等问题，经研究发现是由于3.40 OE-A系统的F1设置与先前系统存在差异，尤其是安装了中文补丁后将有较大概率出现该问题，解决方法为格式化F1空间。

所以，在没有特别功能改进的前提下，从安全角度出发，“研究室”不推荐大家使用3.40 OE-A系统。

由于篇幅有限，详情请见 http://pocket.levelup.cn/html-news/2915-1.html



·第一课·

带你了解汉化

首先，此文章并非技术文章，只是想阐述一下我学习汉化后的一点经验……为大家分享一下汉化的流程。由于涉及面太广不可能说得十分详细。加上本人汉化水平也有限。所以只能说个流程，有任何错误或者不妥的地方，希望各位前辈和兄弟多多指教。

从开始学汉化到现在也已经2年了，回首看看自己第一次发的汉化作品，回味那时进入汉化组的心情，一路走来真的不容易，要不是有那么多的朋友的鼓励和支持，现在的我可能也还是顶级菜鸟一个，汉化说难也难说易也易。有人说汉化是个没有技术含量的苦活，也有人说汉化就是一个重复无聊的工作。的确，汉化是件苦活并且汉化软件的确没什么技术含量，当然这里只是针对GBA及NDS汉化而言，像PC汉化谁也不敢说汉化就是没有技术含量。

汉化需要的是一份执着和兴趣，只要你有兴趣只要你肯研究。汉化很容易上手，下面我就以NDS的汉化进行简单的阐述，并说下我个人的观点。算是学习汉化以来的一点小总结吧。

为什么要汉化？

“为什么要汉化呢？汉化又是怎么一回事呢？”有的朋友一定会怎么问，那就听我一一道来吧，现在会日语的朋友也不是很多，所以语言障碍犹如一道障蔽，令不少玩家难以看懂游戏剧情。网络上把不懂日语的人统称为“日语苦手者”。何为“苦手”呢？聪明的朋友用脚趾都可以猜出来了，对！就是看不懂日语的人。随着现在网络日渐发达，网络上就有人开始组建了汉化组，来进行游戏的汉化工作，从而把这道障蔽给斩断。

汉化组的产生

汉化游戏的初衷是为了让游戏中的语言变为本土化，从而让更多“日语苦手”玩家体验到中文游戏的乐趣，汉化工作就好似公益劳动，而其成员就是义工啦，其实汉化者都是出于爱好而去汉化的。下面谈谈汉化组是怎么组成的吧。比如某人极其喜欢《恶魔城》，并且他破解游戏很厉害，不过自己本身不是翻译，没有翻译经验，（破解主要的任务就是制作字库码表和导出文本，这个下文当中会提到）于是他就开始网络上寻找翻译，经过漫长的等待终于有人QQ加了他。这就是汉化组的雏形，当然我讲的是一般情况，从中也有翻译因为惧怕大量的文本而中途退出的（其实是对着TXT文本把原来的外语翻译为中文），既然有了翻译，总觉得还缺什么，对！那就是美工，一般游戏当中的一些图片上的文字是与文本独立的，必须用PS（PHOTOSHOP）这个图象处理工具进行修改，这就是所谓的图片汉化。终于全部解决了，不过貌似有的语句不通顺啊，还有人名也不统一啊，于是所谓的后期润色校对人员产生了（PS：润色人员必须具备日语或英语基础且对游戏熟悉的人员才能胜任），最终发布了一个完整的汉化版游戏。

游戏的结构，名词解释

讲完了汉化组的产生。那我就开始简单介绍一下一般NDS游戏的结构及其名词的解释。一个游戏的ROM中间包含有各种数据，比如游戏的背景、人物、对话、音乐等等这些数据。在前文曾提到过游戏的字库和码表及文本。文本呢，简单的说就是游戏当中人物对话或者系统说明及道具等相关的显示的文字，它们就是在汉化中统称为文本的东西。码表则定义了每一个文字都对应的编码，比如：889F=游，码表的格式是这样的“88A2=游；88A3=戏；88A4=城；88A5=寨”而字库类似码表，但字库是以一系列具体的文字字体图形所构成的图片集合。当我们运行游戏的时候，程序将读取文本里的一系列文字的编码，然后根据码表中所记录的编码与字库中文字位置的对应关系，从字库里调出具体的文字图形，最终显示在我们屏幕上。

而具体的游戏图片的汉化（例如标题画面），则是需要重新绘制一张相同规格的图片，然后以纯手工的方式导回游戏中去，过程较为复杂，这里就不作过多的介绍了。

汉化的步骤

汉化可以归为几个步骤：首先要破解ROM，主要是将ROM里的字库文本等必要文件导出来，其次将这些文本汉化成中文（翻译工作），然后再将替换好的文本导回ROM，虽然看上去主要步骤不多，工作量却相当巨大比如破解ROM，有的字库进行过压缩，破解难度就大了很多，汉化好字体必然要润色等等，不然字体难看的要死，汉化好的ROM体积会大很多，必然要引起更多的问题，就要一一解决的。

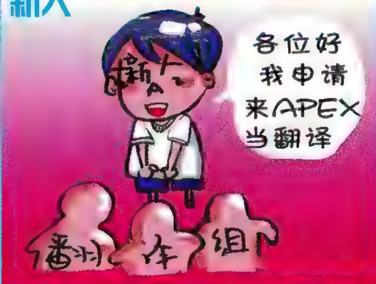
其实现在汉化工具也日渐傻瓜化，下面就介绍点工具给大家吧。例如：天使汉化组水晶的汉化利器“CrystalTile”，其主要用途就是：生成、查看以及编辑字库（非常的重要）。还有APEX组的恶梦的死神的高效导文本工具“WQSG 导出（导入）”同时还具有制作补丁功能，及前千岛汉化组的组员菜鸟小生的“菜之数”，其用途是用来统计后期码表及进行重新编码的工具，工具还有很多在此就不一一说明了。

一个一个阶段走过来的路是不轻松的．我庆幸在枯燥的汉化过程中认识了那么多的朋友，还有一大帮的levelup.cn管理层的兄弟姐妹，因为汉化我快乐，让我们向汉化人致敬，汉化也是我们的责任。

兰姆的乱入： 这次新增加的栏目的主旨是为了让广大读者能更加深入地了解我们可爱的汉化者，他们平日里的动向，他们的工作，他们的生活。另外也在栏目中为有志于汉化事业却又不知如何入门的玩家专门准备了深入浅出的的汉化知识，希望大家能够喜欢。

汉化组的故事

脚本：APEX汉化组









不要怪翻译们残忍，只有严格要求才能为国内玩家带来最专业的汉化作品。

周边大评测

中国游戏环境向上促进委员会 血红新月

罗技PlayGear Mod耳机体验记录

让耳朵也享受起来



这次为大家带来的是由著名外设厂商罗技公司设计的产品——Logitech PlayGear Mod耳机，它是罗技专门为PSP推出的一系列外设套装中的一员。耳机的外包装是罗技经典的绿白色调，采用了一次性封装方式。包装内包括耳机一副，棉套一副以及一套供更换的挂环。

官方介绍中称它是“运动使用的终极耳机”。虽说个人认为玩PSP似乎并不会有太大的运动量，不过实际佩戴过程中这款耳机的确一直很稳地待在耳朵上，佩戴起来方便且舒适，没有因为长时间的使用而产生压迫感，作为一款耳挂式耳机来说实属难得，那么在舒适度上我首先要给它打个高分。耳机的主要材料是聚碳酸酯，这是一种性能很不错的材料，防水、防汗，不易磨损，而且有着不错的强度。看上去整体感觉很时尚，配合PSP的确有种相得益彰的感觉。惟一不足的就是它所用线材给人一种很脆弱的感觉，特别是与耳机的连接点尤其让人揪心，所以用起来还是小心才好。





接着来看看它的相关参数：

线长：约1.5m，重量大约：50g，

灵敏度：–58 dBV/uBar

频率响应：20–20,000 Hz

接口：3.5mm

耳机采用了30毫米 驱动器作为发声单元，这种驱动器重量较轻、响应很快，能够实现更丰富、更震撼的音响效果，标准3.5mm接口对于PSP来说也正合适。



试听

实际试听中笔者挑选了惠威试音碟中的一些经典曲目，由于PSP播放的主要是MP3格式的音频，所以使用320Kbps的MP3格式文件进行试听，之前已经将耳机充分煲过，尽力发挥出它的性能，测试中使用了AKG的K24P作为对比，K24P这款耳机有着强大的欧式重音效果，是演绎影音娱乐用的好手。

首先试听低音部分，选曲是《惠威试音碟》中《鼓诗》和《低音提琴》，这款耳机的低频表现虽说没有K24P的那种欧式重音那么坚实有劲但也算是不错，重音出得来，响度足并且具备一定的声压。在观赏电影《金刚》时金刚那沉重的呼吸声和极具压迫感的脚步声给笔者留下了非常深刻的印象。清晰度方面应当是个亮点，各频率段的信号都能很好地体现出来，层次分明。而《加州旅馆》中那段经典吉他弹奏中穿插的掌声更是声声入耳。耳机在声音的还原过程中能保持声音原来的所有特点，给人身临其境的感觉，具有不错的真实感。人声的表现选用了永远经典的蔡琴的《渡口》朱哲琴的《阿姐鼓》和腾格尔的《天堂》及《黄河的水干了》，它的人声表现整体来说算是亲切自然，有厚度，有磁性，无夸张齿音和鼻音。特别是《天堂》，演绎得飘渺至极，听得“人都醉了”。不过这里还要提的是耳机的高音表现，你可以说它细腻非常，也可以认为它是略涩发虚，感觉因人而异，还是有些缺憾的。

作为一款要应用到游戏中去的耳机，空间感表现力是必须的，罗技的这款产品在这游戏应用方面做得不错，笔者试着使用它体验了《战地2142》这款PC上的FPS大作，借助其优秀的低音表现力及层次感你甚至能清楚地感受到一辆战地吉普从面前呼啸而来又擦身而过时那种声音带来由远及近的临场感。同样是玩游戏必备的解析力度做得也不含糊，用它体验《CS》时从很远的地方就能清楚地听见敌人脚步声，并且得益于其不错的细节解析力，通过脚步声判断敌人数目对笔者这种菜鸟来说也容易不少。

总结一下这款耳机的性能：

声音主体着色不多，是一款很忠于原声的产品，无论哪个频段都没什么渲染，“原汁原味”了一些。

这里要说的是，耳机在充分煲机之前声音会在整体上发紧，煲之后当然有所改善，不过作为一款掌机游戏耳机来说，这些可能并不重要，毕竟一款游戏中出现高频的概率还是相当低的。嗯，音量放大没有底噪。平衡感好，音色中肯，高中低频能量分布均匀，频段间的融合自然，没有突兀。低频干净，富有力度，无拖慢。中频表现非常不错，温暖亲切，有厚度，有磁性。解析力强，细节丰富，微小信号也能清晰的重现。还有良好的声场刻画能力，定位准确而稳定。当然它也有自己的缺点，整体声音有点发紧，对大场面的把握不足，一些特别宏大的场面里它的表现略欠层次感，如果你是戴眼镜的用户那么原配的挂环可能对使用略有一点影响，这是可以选择更换附赠品中另一对不带挂环的塑料环，不过这样耳机在耳朵上的稳定性要打些折扣，具体怎么选择就看各位的喜好了。不足的还有高频中人声的表现，当然也可能是因为它的设计初衷意并不在此吧。规格相近的还有飞利浦的HG8010，同样是一款游戏耳机，同样放弃高频，不过它强劲的低音跟它表现低音所采用的那种张扬的方式着实让人眼前一亮。





总的来说，Logitech PlayGear Mod作为一款低端耳机，表现已是相当不错，外观时尚，做工厚道，长时间使用也不会带来不舒适的感觉，很耐听。价格也比同类型的游戏耳机HG8010低了一个档次，不失为广大P友的实惠之选。

豆知识

一.为何要煲耳机

所谓的“煲”就是让耳机一类的音频设备先运作一段时间，以达到最佳的效果。

我们刚买回来的耳机都是刚出厂的产品。这些耳机从生产线上下来的时候震膜一次都没有用过，因而会很“硬”，这种情况下的震膜突然震动起来，会感觉很不自在，声音也会略微走样。如果一开始就好好的“煲”一下耳塞，那么就会把它的震膜逐渐“弄松”，这样再听音乐时震膜震动起来就会非常的自如，音质也较先前提高不少。

二.如何煲耳机

1．使用正常听音强度三分之一的音量驱动耳机12小时；

2．使用正常听音强度三分之二的音量驱动耳机12小时；

3．使用正常听音强度驱动耳机72小时；

4．使用正常听音强度三分之四的音量驱动耳机24小时；

5．进入正常使用阶段。

音乐选择方面推荐用交响或者收音机在空白频道的沙沙声，普通的音乐也行，不过摇滚、舞曲除外。

如果这时你听着高音不刺耳了、中音温暖亲切，低频再也不是混成一团，而是充满细节，那就恭喜了，切记绝对不能急功近利。

市场风向标

文：断腿蜘蛛

从学校出来后，工作也换了好几个，可是，始终没有如意的，最后还是选择了自己十几年来的兴趣，做自己的电玩店。一方面，为了糊口，另一方面，也可以有更多的时间来玩游戏。现在，终于明白，创业（如果算的话）是一件多么不容易的事情，不过，努力，努力，再努力！恩，废话不多说了，一起进入本期的市场风向标吧。

市场综述

家用机部分：

转眼便已是4月底了，气候也慢慢变的炎热起来，大家一定要为自己心爱的主机做好降温工作哦。由于临近"五一"，相信又会有一个小小的购机热潮即将来临，同时，这段时间里，市场的主机以及相关配件价格也是起伏不定，现在就依次来看看几台主机的具体情况：

X360：目前韩版和港版刷好机的豪华版360价格为2620元，比起半个月前又降了30元；而台湾版的360目前处于断货状态，就目前情况来看，X360凭借着成熟的破解以及贴心的网络服务，依然占据着中国次世代家用机老大的位置，可是，由于Wii的全面破解以及价格上大幅度的降低，目前的形势已经远远不如之前了。

Wii：由于已经全面破解，所以，在大量D版的推动下，Wii的热潮也慢慢在国内流行起来，相比半个月前2450元的价格，现在2200元的价格已经是相当的具有吸引力了，当然，由于Wii在世界范围内的热销，也造成了其价格持续出现不稳定的现象，购买Wii最主要的还是要调查清楚，当前的报价是多少，以防被店家用高价进来的囤积货给骗了。

PS3：60GB豪华版的价格依然保持4280元的价格，虽然近日SCE公布了不少PS3的猛料，有硬件方面，也有软件方面，可是对于中国玩家来讲，最关注的应该还是破解方面的信息吧，在没有破解之前，相信，PS3在中国依然是属于奢侈品。

PS2：不得不感叹一下SCE打造的神话产品，面对三座大山的打压，依然凭借出色的软件阵容屹立不倒的站在中国的电玩市场上，也只有PS2才能做到这一步了。1130元的价格，甚至比购买PSP或者NDSL来的便宜，相关配件价格也低廉，全套配置不超过1500元，相信在今后一段时间内，依然会是不少玩家们的主打产品，毕竟，好玩的耐玩的游戏太多了。

以下是主机相关配件的价格列表，大家可以拿来参考一下：

Wii周边	价格
遥控器手柄	330元
扩展手柄	330元
经典手柄（带5000点Wii点卡）	470元
原装色差线	250元
风扇+防尘网	55元
X360周边	价格
原装手柄（无线）	320元
原装手柄（有线）	260元
原装VGA线	250元
火牛（直插电源）	100元
原装无线方向盘	400元
PS2周边	价格
原装手柄	100元
8M原装记忆卡	115元
PS2 7万风扇（转页型）	30元
PS3周边	价格
原装手柄	410元
原装色差线	250元
原装1.5PP HDMI高清线	345元

掌机部分：

现在，我们再将视线转移到掌机部分，PSP方面，整体来看PSP的价格与半个月前并没有差别，只是，在颜色的选择上，硬降和软降的机器出现了明显的区分，目前，软降的1.50普通版PSP价格是1480元，颜色有：黑色，白色，粉红色三种；而硬降的1.50普通版PSP价格是1380元，颜色有：黑色，白色，粉红色，银色，蓝色，金色。这里再一次提醒广大玩家，由于仿造水平的提高，凭借保修标签来鉴别软硬降的方法已经不再适用了，目前伪造的保修标签绝对已经达到原厂标签的水平，大家购买的时候还是根据屏幕的亮度排序来分辨吧（新出厂的机器的亮度是从亮到暗切换）。

NDSL方面，神游再一次将iDSL的价格与NDSL的价格拉成直线，虽然仅仅是20元的差距，不过神游务实的作风再一次的展现在玩家的眼前，同时，最近又有消息说神游打算再增加iDSL的颜色，这样来看，iDSL在中国市场完胜NDSL也只是时间问题了。目前iDSL的价格是1180元，颜色有白色，深蓝，粉红色；NDSL的价格同样为1180元，颜色则多出了黑色与冰蓝两种。

以下是PSP和iDSL相关配件的报价，供大家购买时参考：总的来看，市场的确如上期所说，进入了一个淡季。这个淡季可能要维持到五月份来临，这段时间里，如果还没购机的玩家，可以选择在4月份购买自己心仪的主机，届时还请继续关注本栏目为您带来的第一手价格资料，谨防被骗。

PSP周边	价格
2GB高速组棒	210元
2GB低速组棒	180元
4GB高速组棒	350元
BEST版游戏	145元
全新试玩盘	120元
PSP摄像头	365元
iDSL周边	价格
R4/M3DSS	198元
AK+	240元
DS FRIE CARD/N-CARD（8Gb）	200元
DS FRIE CARD/N-CARD（16Gb）	240元
SC DS（ONE）	255元
EZ5	220元
KINGSTON 1GB TF卡（日产）	120元
KINGMAX 1GB TF卡（台产）	140元
PNY 1GB TF卡（日产）	170元

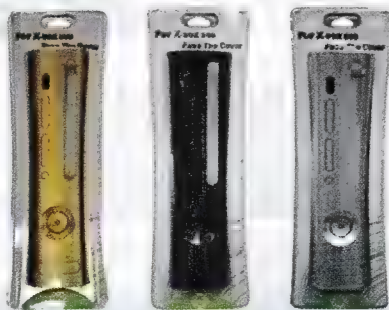
热力商品

飚王读卡器

最近，越来越多的朋友向我咨询关于烧录卡的问题，总结了一下，问题出在读卡器方面的情况是相当的多，虽然部分厂商都有随烧录卡赠送一个读卡器，可是在实际使用情况上来看，并没有大家意想中的那么好，因此，这里向大家推荐飚王的读卡器，这款多合一读卡器采用USB 2.0接口，可以读取CF、SD、MSD等多种闪存卡，性能稳定，适合不同用户的需要，无论是手机，还是NDSL，PSP，以及数码相机都能很好的兼容。采用塑料工艺，USB线可以隐藏在读卡器的侧面，不占用空间，唯一不足的地方是，USB线长度太短，其他方面绝对是令人放心的一款产品，DSL玩家们可以考虑入手一款。市场上的价格是45元，非常实惠的产品。



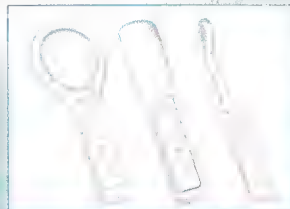
X360面板



说到X360的外观设计，个人感觉是目前3大主机中最漂亮的，就算平常不使用的情况下，摆放在电视旁，然也是一个不错的装饰品。由于X360设计上的特点，可以更换面板，因此，目前国内市场上出现了一批图案各异的可更换面板，虽然不是必备的配件，不过可以让你的X360显得更加美观，花点小钱还是值得的，目前，这些面板的售价大约是50元左右，部分原装的限定面板更是超过了100元，如果手头有点闲钱的玩家不妨考虑一下。

黑角Wii超级运动组合包

Wii的卖点就是新颖的操作方式，相信大部分Wii的主儿都体验过了《Wii Sports》带给大家的震撼感觉吧？黑角公司推出的这款超级运动组合包更是能将Wii的带入感更上一层楼，使用方法及其简单，只要将手柄装进卡槽内即可将手柄变身成网球拍，棒球棍或是高尔夫球棒，同时，安装后的手柄不会有任何的按键被遮挡住，而且还带有安全手带专用的握把。可以让你体验到更加真实的游戏气氛，由于是新产品，目前市场上的价格也有较大差异，大约是60元左右，Wii的玩家可以考虑入手一套。



▲黑角Wii 超级运动组合包

蜘·蛛·寄·语

小店马上要开张了，今后，蜘蛛一定会将最新，最全面的商品资料通过市场风向标传递给大家，请大家继续支持蜘蛛，支持城寨，支持……（以下省略N字）

休闲8 Fashion bar

换上爆炸性新行头——黑蜘蛛衣的彼得·帕克，会进阶至前所未有的黑暗！除了必须一人独斗毒液、沙人和绿魔二代“三大恶人”，拯救百姓于 危难，小蜘蛛还必须面对妖艳的美女诱惑、朋友的离弃和隐藏在自己心中的邪恶。群魔乱舞的疯狂历险即将开始，本期休闲吧重点推荐2007最值得期待暑期大片《蜘蛛侠3》。除此以外，第26届香港电影金像奖揭晓也是本月的一大看点，揭晓结果请留意本期的影讯栏目。

文编：Breath　美编：豆子



新潮数码



主持人 Hikaru&风间仁

首饰U盘

如果你认为U盘不仅仅可以作为存储工具而是一种时尚用品，那么一定不能错过这款产品。这是几款来自Philips&Swarovski的首饰U盘，巧妙的将首饰与U盘结合到一起。时尚又实用。虽然目前还不清楚该U盘的存储能力，但是据厂家透露每款首饰U盘售价都在200美元以上。



索尼新品低端MP3——E010

前不久国内外媒体曝光了一款索尼最新低端产品E010系列，这个系列采用了类似于“香奈儿口红”的造型设计，并有多种色彩外观可以选择。E010已经率先于4月21日在日本地区上市，估计在国内上市应该是几个月内的事情。此次索尼在日本上市的E010系列产品提供了多种颜色选择，4GB包括黑色、紫色、粉红色3种选择，1GB和2GB则提供了黑色、紫色、粉红色、蓝色和金黄色5种选择。4GB、2GB和1GB，分别折合人民币1300元、950元和750元，可谓相当超值。E010延续了E000系列的直插式USB接口设计，采用Clear Stereo技术保证了高音质，耳机采用13.5mm大口径单元，并集成了降噪技术。此外，这款机器还支持充3分钟听3小时的电池技术，采用内置高速充电电池，完全充满电也仅需1小时，便可提供30小时的连续播放能力。







索尼超强娱乐DC——DSC-G1



索尼在3月份的PMA展会上发布的G1可以说是本年度最引人注目的新品DC之一，它以超强的屏幕配置（3.5寸高清晰技术92万像素LCD，可同屏显示100张照片）和内置2GB闪存吸引了很多人的目光，成为了今年最受关注的消费DC新机之一。目前这款机器在国内已经可以买到，部分索尼专卖店中也可以看到它的身影，报价为4350元。除了屏幕和内置闪存，这款机器的特别之处还在于采用了滑盖式开启设计以及使用了T系列机器惯用的卡尔·蔡司潜望式镜头。打开滑盖后露出镜头，机器会自动开启，十分方便。这款机器的有效像素为600万像素，看上去低了点，但是对于1/2.5英寸的CCD来说，600万像素的设计可以让我们得到更清晰的照片，也算是一种补偿吧（其实相比成像清晰度，相片尺寸并不是最重要的）。

美食USB集线器

好美味的一盘日本料理啊！不过，提示一下，这东西绝对不是用来吃的。这其实是来自一家名为Solid Alliance的日本公司开发的USB集线器套装。如果你靠近一点仔细看一下，就会发现四个优盘插在四个USB接口上，这四个容量为1GB的优盘分别被做成了布丁、肉饼、炸虾和炸蟹腿的模样。该产品预计于2007年五月下旬上市。



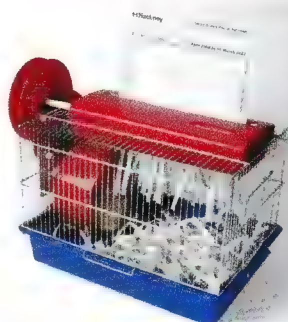
透明触摸屏手机

当全世界都在为iPhone疯狂的时候，设计师Michael Laut却开发了这样一款名为Radia的触摸屏手机。这款圆形手机使用镀铝的坚硬外壳作为边缘，中心则配以超大的透明触摸按键，方便输入。虽然并没有内置摄像头或其他智能手机的功能，但是，拥有这样的外壳，功能似乎就显得不那么重要了！



仓鼠碎纸机

仓鼠跑啊跑，废纸碎啊碎，说到省电节能，这台由Tom Ballhatchet所发明的仓鼠发电碎纸机确实还挺不赖的，利用仓鼠在轮子上跑步所产生的电力碎纸，掉下来的碎纸也能直接留在笼子里，作为小仓鼠最舒服的窝，只不过可别让仓鼠太靠近碎纸装置，免得让仓鼠碎纸机变成名副其实的碎仓鼠机！





城寨书房

主持人 Hikaru

品三国（下）

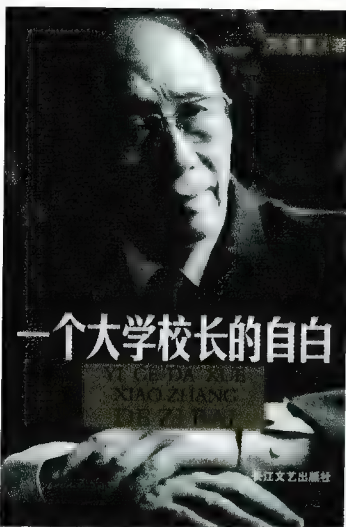
◆作者：易中天 ◆出版社：上海文艺出版社



易中天，1947年生，湖南长沙人，1981年毕业于武汉大学，获文学硕士学位并留校任教，现任厦门大学人文学院教授，长期从事文学、艺术、美学、心理学、人类学、历史学等多学科和跨学科研究。这个具有八卦精神的教授用一种平民化的方式在电视上讲起了历史故事，让他迅速成了“超级教授”，并已有了庞大的“易粉”群。

说到易中天的《品三国》，想必大家都不陌生，这本书在去年的火爆程度相当了得，流传甚广。现在，《品三国》的下册终于出版。《品三国（下）》收录了易中天“品三国”系列讲座25讲到48讲的内容，其中后12讲的内容尚未在央视《百家讲坛》播出。另外易中天还附加了一篇2万多字的结束语，对三国风云人物做一个综合性的评价、比较，从阶层分析的角度对三国这一历史时期“分久必合”的态势进行分析。

正史纪录，野史传说，戏剧编排，小说演义；不同时期有不同的评点，不同作品有不同的描述，是非真假众说纷纭，成败得失疑窦丛生。易中天站在平民立场，通过现代视角，运用三维结构，以故事说人物，以人物说历史，以历史说文化，以文化说人性，一家之言品三国。希望看到易中天《品三国》全貌的读者现在可以出手购入了。



一个大学校长的自白

◆作者：刘道玉 ◆出版社：长江文艺出版社

刘道玉，1933年11月生，湖北枣阳人。1977年任国家教委高教司司长，对恢复高考起了推动作用。1981年，职称仅为讲师的刘道玉被中央任命为武汉大学校长，是当时中国重点大学中最年轻的一位校长。刘道玉曾说：“我本不想做官，也就不怕丢官，那么，就不会为‘保官’而前怕狼后怕虎了，也就可以无所顾忌地发挥自己的创造力了。”“我这个人最喜欢一个字，那就是‘变’。有这个字，就有了创新的最大驱动力。”正是他的这种“说话不留余地，办事不留后路”的个性，使他成为八十年代大学中的风流人物，也成就了武汉大学一度的辉煌。他首创并推行的一系列高教改革，如学分制、插班生制、导师制、转学制、主辅修制、双学位制等等，都为全国所瞩目，从而使武汉大学成为当时教育改革领域上的急先锋，甚至一度再现“北有北大、南有武大”的说法。电影《女大学生宿舍》中的校长路石就是以刘道玉为原型的。在十六年前，由于种种原因，锐意改革的刘道玉被突然免职，他像一个谜一样从人们视野中消失。本书是刘道玉在沉默了十六年后第一次把自己形象呈现在世人面前，揭开了许多隐秘的不为人知的历史细节。它将唤醒他们武大学子心中最美好的记忆，重回武大的黄金岁月，同时也是对弥漫在他们心中的“刘道玉情结”的最完满的注解。



▲和学生们在一起的刘道玉老先生。



音乐茶座

玛鲁斯

这样就好

◆演唱：大黑摩季 ◆发行时间：2007年04月



提起“大黑摩季”这个名字，恐怕中国的歌迷们都是通过当年热播的《灌篮高手》的片尾曲《只想注视着你》认识她的。充满热情且容易朗朗上口就是大黑摩季主要的歌曲风格，她在日本走红的方式可是经过了相当的努力，从广告曲创作、单曲大卖到精选集，真的是一步一脚印，慢慢奋斗而来的。大黑摩季早在4岁时就开始学习钢琴，自藤女子高校毕业后，1988年抱着要成为职业歌星的志愿，从札幌南下东京；1989年1月参加第三届BAD音乐招募，合格后从事广告作曲，开始了忙碌的日子；1992年5月27日偷偷的发行首张单曲《STOP MOTION》；1992年9月23日第二张单曲《DAKARA》大放异彩；1996年《热血沸腾》被NHK选为播放亚特兰大奥运会的主题曲，地位得以稳固。1997年8月1日朝日彩虹广场举办“大黑摩季 LIVE NATURE#0～Nice to meet you～”演唱会，吸引4万7千人参加。1999年12月31日发行《BEST OF BEST ～All Singles Collection～》单曲精选，于第2周就窜升日本排行榜第2位；同时在奈良东大寺举办《COUNT DOWN LIVE》演唱会，之后宣布休息一年来充实自己。大黑摩季就像宇多田光出道时一样，非常少在荧光幕出现，不宣传也不上电视节目打歌，所以当时很少人知道她的样子，使得她有神秘歌手之称，也有传闻说摩季是虚拟歌手。直到1997年的演唱会才揭开了她的神秘面纱。

而从当年躲躲闪闪的“覆面系”到今天扭捏腰肢大摆POSE成为唱片封套的主体，大黑摩季走过了很长的一段路，也唱了很多的歌，值得庆幸的是无论宣传包装的手段如何变化，她的歌还是那么的好听，新单曲辑《这样就好》（コレデイイノ）将会再一次把“摩季风格”展露无余。

（本期levelup音乐台收录歌曲《这样就好》）

Music Is My Savior

◆Mims ◆发行时间：2007年03月27日



在首支个人单曲《This Is Why I'm Hot》获得Billboard Hot 100单曲榜两连冠的佳绩之后，来自美国纽约的说唱歌手Mims的处子专辑《Music Is My Savior》适时的推出了。在美国发行首周，这张《Music Is My Savior》以7万8千张的单周销量排在本周Billboard 200专辑榜的第四位。对于一名东海岸说唱新人来说，这个成绩已经算是相当不错了。Mims全名Shawn Mims，出生在纽约的“华盛顿高地”（Washington Heights），这个地区又被称为“曼哈顿的隔壁”。因为Washington Heights就在纽约黑人区的北边，因此Mims从小就受到黑人音乐很大的影响。Mims专心致志的努力不久便收到了回报，他和加拿大流行说唱组合Baby Blue Soundcrew合作的单曲《Love Em All》获得了2001年“Much Music”音乐奖“最佳音乐录影带奖”的提名。2003年，Mims又在迈阿密制作团队the Blackout Movement的帮助下发行了单曲《I Did You Wrong》。成为2007年春正式发行个人专辑的美国说唱界很有潜力的新人之一。

当然，《Music Is My Savior》在发行首周能够取得如此好的销量成绩还要得益于他此前一直很受歌迷欢迎的热门单曲《This Is Why I'm Hot》。但跟说唱界的众多前辈相比，Mims同样是显得太没有霸气。关于这一点，他值得向东海岸前辈Nas和Jay Z好好取取经，毕竟要想在Hip-Hop圈长久混下去，过于保守是不行的。Mims本人兼任了本张专辑的执行制作人，而前来助阵的明星包括J.Holiday，Bun B，Bad Seed，Letoya Luckett，purple popcorn和Junior Reid等。

（本期levelup音乐台收录主打曲目《Big Black Train》）

流行音乐·豆知识　乡村音乐（下）

介绍几种乡村音乐的分支。

牛仔音乐（Cowboy）：牛仔音乐来源于美国人对大西部的迷醉，这还体现在好莱坞的电影里。乡下人现在变成了打扮漂亮、精神抖擞的牛仔男孩和牛仔女郎，唱着来自乡间的浪漫歌曲，这使乡村音乐越来越受到人们的欢迎。

西部摇摆（Western Swing）：一种经济大萧条时期的音乐，诞生在德克萨斯和俄克拉荷马州的脏兮兮的舞厅里，西部摇摆乐把乡村乐的感觉嫁接在复杂的爵士节奏上。

兰草音乐（Blue Grass）：一种精致的，纯正的，原汁原味的音乐，很容易辨识。

纳什维尔之声（The Nashville Sound）：“纳什维尔之声”主要以钢琴、弦乐和背景和声为配器，与传统的小提琴和班卓琴的伴奏不同，这也是纳什维尔之声的为人所知的特色。50年代末，随着乡村音乐的逐渐衰落，一些制作人如Chet Atkins和Owen Bradley有意识地在拓展乡村音乐地趣味，并使它更接近主流的POP音乐。

乡村摇滚（Country-rock）：一种来源于加利福尼亚的音乐形式，后与嬉皮运动交互影响，把他们那“回归自然”的感情带到了乡村音乐中。

新乡村音乐（New Country）：一种用来广义上描述80年代中期回归根源的乡村音乐的形式。但外加了点吉他和鼓，使这种乡村音乐更接近摇滚流行乐。它并不采纳小提琴、木吉他等乐器，这使其与传统乡村音乐区分开来。



电影空间

主持人 玛鲁斯

电影小术语

SCREWBALL COMEDY：脱线喜剧，在1930年中期出现的一处美国喜剧电影，描述的往往是荒唐绝伦、体编统尽失的家庭冲突或爱情冲突。代表作有《礼帽》、《一夜风流》等。

完美陌生人



上映日期 2007年04月13日
类　　别 剧情/惊悚
导　　演 詹姆斯·福利
主　　演 哈莉·贝瑞、布鲁斯·威利斯、吉奥瓦尼·瑞比西
　　　　 弗保拉·米兰达
发　　行 哥伦比亚电影公司

身为纽约一家知名报纸的女记者，罗温娜性感迷人且朋友众多。但就在最近，她的一个颇为要好的朋友离奇被害身亡。案件中有着多重疑点引起了罗温娜的注意。于是，作为记者职业的调查兴奋度一再升高的罗温娜独自展开对案件的调查，希望早日亲手为好友复仇。经过一系列的取证寻访之后，所有的疑点都集中在一个名叫哈里森·希尔的百万富翁身上。此人在纽约操控着一个颇为具有实力的公司机构。为了进一步在这位大佬身上找到有力的证据。罗文娜除了凭借自己多年来从事记者所积累下来的工作经验之外，还大胆利用起了自己作为性感女人的个人魅力。她可谓施展浑身解数……

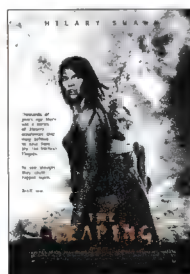
探险者



上映日期 2007年04月13日
类　　别 动作/冒险/剧情/战争
导　　演 马考斯·尼斯派尔
主　　演 卡尔·厄本、穆恩·布拉德古德、拉塞尔·米恩斯
发　　行 20世界福克斯公司

主人公是一名小海盗。龙形海盗船驶出神秘的挪威大陆，进入尚未被外人涉足的处女地——美洲大陆。为了掠夺奴隶，贪婪的挪威海盗袭击了美洲大陆一个靠近海岸的村落。然而就在满载而归的途中，这艘海盗船遭遇海难，小海盗成为惟一一个幸存者。尽管有着一头金黄色的头发和奇怪的语言，尽管怀疑这个只有10岁的男孩无论走到哪里都有魔鬼跟在他的身后，但当地的万帕诺亚格人还是收留了他，并把他培养成一名技艺超群的猎手和战士。15年后，小海盗已经成为一个体格健壮的青年，但这个白皮肤的小伙子却被他的部落视为幽灵，为了摆脱的处境，他一直想方设法逃离自己的过去……

报应



上映日期 2007年04月06日
类　　别 恐怖/惊悚
导　　演 斯蒂芬·霍普金斯
演　　员 希拉里·斯万克、安娜索菲娅·罗伯
　　　　 伊德瑞斯·艾尔巴、大卫·莫瑞瑟
发　　行 华纳兄弟公司

凯瑟琳·温特是路易斯安那州立大学的神学教授，她对世上一切冠以"神迹"名字的奇异现象抱持怀疑态度，而且也有敏锐的洞察力，容易看穿那些装神弄鬼的把戏。在路易斯安那州的一个小镇上，突然出现了一些特异现象，蝗虫天降，河流涌血。凡是读过《圣经》的人，都对这些非常熟悉，因为这些就是《圣经》中对于世界末日大审判的描述。小镇居民都被吓得魂不附体，惶惶不可终日。凯瑟琳听到消息后便去当地调查。她本以为自己面对的又是一套神棍的骗人把戏，然而，随着调查的发现，她开始怀疑自己。更可怕的是，她渐渐相信这些现象的背后真的是由一双超自然之手在掌控……

蜘蛛侠3

上映日期 2007年05月01日 内地公映
类　　别 动作/冒险/科幻/惊悚
导　　演 山姆·雷米
主　　演 托比·马奎尔、科尔斯腾·邓斯特、
　　　　 詹姆斯·弗朗哥、托马斯·海登·邱奇
发　　行 哥伦比亚电影公司

经过先前的几番周折和思想斗争，彼得·帕克终于在章鱼博士手中救出自己的挚爱玛丽·简·沃 之后，平衡了在心中冲突许久的"爱情"与"作为蜘蛛侠责任感"之间的矛盾。此后，渐渐进入平静的纽约城以及众多喜爱蜘蛛侠的人们也更加开始喜欢这位"蜘蛛英雄"了。而已然沉浸在幸福中的彼得则每日充分享受着《号角日报》的记者工作，另外，彼得更是时刻会以"蜘蛛侠"的身份及时出现在那些敢于冒犯法律的街头罪犯们的面前……

彼得的好友哈里·奥斯伯恩在同样经历了一系列变故之后，终于察觉到蜘蛛侠的身份原来是自己多年的好友。百感交集的哈里始终抵不过失去父亲巨大痛苦的纠缠，发誓有一天要报杀父之仇。而偶然间，在父亲密室里发现"绿怪"的战斗装备，新一代"加强版绿怪"就此诞生……

坏家伙弗林特·马克侥幸从监狱中逃脱，并在偶然的事故之后，变成了威力巨大的"沙人怪"。而当彼得得知此人与杀死叔父本·帕克的凶手有着莫大的联系时，更燃起了他复仇的怒火——发誓要尽快抓捕"沙人"归案。而强悍的"沙人"自然也不会轻易束手就擒……

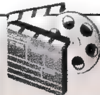
再次与恶人们大打出手的蜘蛛侠如今又面临危机——一个神秘外星生物降临地球，偏巧附着在大侠战衣上。原本红蓝相间的帅气"蜘蛛"，瞬间化作邪恶上身的黑色蜘蛛。"黑暗"瞬息间开始对彼得的思想进行着无情的攻击与考验……

正当彼得·帕克对玛丽·简的爱愈发深刻，且两人的爱情即将有所成果时，又一个可爱的女孩格温·斯塔 （布莱斯·达拉丝·霍华德）的"及时"出现使原本顺利发展的爱情，再次陷入麻烦之中……

此时，饱受爱恨折磨的彼得·帕克再也无法忍受"黑色蜘蛛皮"的纠缠，便一怒之下将其丢弃。恰巧，帕克的同行，正经受着失业与失去妻子双重打击的埃迪·布鲁克"有幸"得到了黑色蜘蛛服。就此，蜘蛛侠的又一大劲敌——"毒液"亦轰然诞生……



改编自漫画的《蜘蛛侠》系列在全球拥有众多粉丝，2004年出品的《蜘蛛侠2》以接近4亿美元的成绩雄踞美国票房榜首。前两部《蜘蛛侠》登陆中国后也取得了4300万和5000万的不俗票房。即将推出的《蜘蛛侠3》选择在日本首映，并把映期提到美国之前，片方想在亚洲市场大赚一把的雄心不言而喻。本片也将在五一期间在国内公开上映，各位FANS可千万不要错过！



影讯

香港电影金像奖结果揭晓 刘青云八次提名终称帝



2007年4月15日晚，第26届香港电影金像奖颁奖礼在香港文化中心隆重举行。刘青云凭借影片《我要成名》摘得影帝桂冠，这也是刘青云第8次提名金像影帝后终于获得大奖。获奖后刘青云兴奋异常，激动万分。

不过在刘青云看来，更大的戏剧性体现在："《我要成名》最后一场戏中，我就得到影帝提名，但没有说出名字，今天说出来了，我觉得特别戏剧化。"他说，当初得知获得提名时已很开心，并没多想拿奖的事情，因此在现场基本不紧张，得奖前后都很平静："当时宣布我的名字，我脑袋里停留了一两秒，好快就知道自己要上台，那时秋生又跑出来抱我。"在《我要成名》里的表演，也没有刻意地想过，"很多时候只是开心舒服地去做。"

第26届香港电影金像奖获奖名单



奖项	获奖者
最佳影片	《父子》
最佳导演	谭家明 《父子》
最佳编剧	谭家明、田开良 《父子》
最佳男主角	刘青云 《我要成名》
最佳女主角	巩俐 《满城尽带黄金甲》
最佳男配角	吴景滔 《父子》
最佳女配角	周迅《夜宴》
最佳新演员	吴景滔 《父子》
最佳摄影	刘伟强、黎耀辉 《伤城》
最佳剪接	邝志良 《墨攻》
最佳美术指导	霍廷霄 《满城尽带黄金甲》
最佳服装造型设计	奚仲文《满城尽带黄金甲》
最佳动作设计	袁和平 《霍元甲》
最佳音响效果	Nakom Kositpaisal《鬼域》
最佳视觉效果	吴炫辉 《鬼域》
最佳原创电影音乐	金培达 《伊莎贝拉》
最佳原创电影歌曲	菊花台（《满城尽带黄金甲》）主唱：周杰伦
新晋导演	吴彦祖（《四大天王》）
最佳亚洲电影	《千里走单骑》 中国
专业精神奖	文润玲
世纪成就大奖	邵逸夫



玩转手机

主持人 Hikaru&乱舞

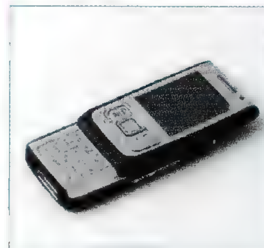
手机小常识：手机软件格式

随着机种的不断发展，实际上手机的游戏也开始出现了各种格式。最常见的自然是以jar为后缀的JAVA游戏，手机软件的初期大多数都是以JAVA为平台的。这样的压缩包可以直接通过PC套件传输到手机上面。早期最活跃的手机平台为S40系统，当时的文件只支持最大64K的文件包，可想而知内容相当有限。不过之后出现的S40第二版所支持的文件包大小扩张到了128K，也成为比较主流的软件格式。除了jar文件以外SIS软件是智能手机的专用格式，也是诺基亚手机上比较常用的格式。安装方法和JAR一样，传输到手机，在手机安装。这种格式就类似于电脑上的exe文件，容量大大增加，本期介绍的《兄弟连》即属于SIS格式。

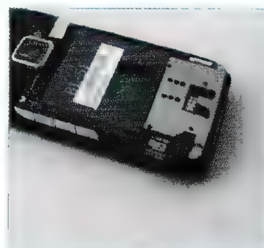


双向滑盖 Nokia E65

上市时间：2007年4月
屏幕信息：1600万色TFT彩色屏幕；240×320像素
网络频率：GSM 900/1800/1900MHz with GPRS
操作系统：Symbian OS 9.1 Series 60 第三版
电池信息：1000mAh
参考报价：3520元









Nokia的E65一改E62/E61的造型，采用了大胆的双向滑盖设计（上方滑开是播放操作，下方滑开是按键），并且支持Wi-Fi传输，发布初期就吸引了不少爱好者的眼球。从实机来看，这款机器并没有想像中的那么大，拿在手中刚好掌握，重量为115克，与N73相当；而15.5mm的厚度也比常见的商务机型要薄很多。E65同样支持microSD卡扩展、支持常用办公文档的浏览、视频及音乐播放，并内置了200万像素的摄像头用于日常拍摄。Nokia一贯喜欢把控制键紧密排列。这样做究竟好不好，见仁见智，手大的人操作起来确实容易误按，不过E65的数字按键很大，非常方便使用。

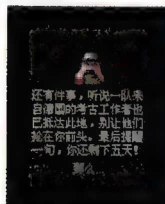
手游推荐

艾美历险记

★类型：AVG ★厂商：HandyGames
★适用机型：诺基亚S60系列

如果你是一名老玩家，或许你还对《猴岛小英雄》系列奇趣的卡通画面、搞笑的对白念念不忘。那么别犹豫，手机上的《艾美历险记》绝对不会让你失望。游戏以完全的正统AVG式玩法，讲述了考古学家艾美在金字塔内的探险故事。不但有有趣的过场动画，幽默的对白，还有丰富的道具，甚至还有道具组合系统。游戏中的谜题需要玩家充分运用头脑和想象力来解决。作为一款手机游戏长度适中，难度也调整的不错，且有即时存档，更不可思议的是仅仅有194K的容量，可谓是麻雀虽小五脏俱全。可能你担心游戏会不会对语言要求较高呢。没问题，本期向你推荐的正是汉化的版本，让你轻松享受冒险乐趣。







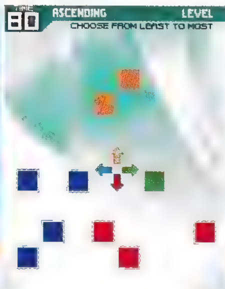


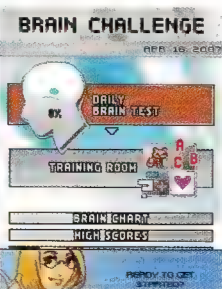
挑战大脑

★类型：PUZ ★厂商：gameloft ★适用机型：索爱m608 P990c K790c K800c M600c W850 W950c S700C 摩托罗拉E680

相信随着NDSL的红遍全球，大家已经对“脑白金”耳熟能详了吧。难道没有NDSL就不能享受头脑风暴的乐趣了吗?我们的回答是NO!只要你有手机，一样可以享受随时随地的游戏乐趣。这里推荐的是著名手机游戏大厂gameloft的作品“挑战大脑”。游戏清爽漂亮的界面就让人顿生好感。游戏的主要模式是每日测试，分为逻辑、记忆、组合、记忆、视觉四大模式。游戏会从开始为玩家设立档案，从“brain chart”模式里可以看到自己的训练的成长曲线，很有意思。所有的迷你游戏都可以轻松上手，通过简单的按键完成，并且随时都可以在训练模式里玩。你也可以单独训练自己不擅长的项目，为成为脑力达人而努力吧！





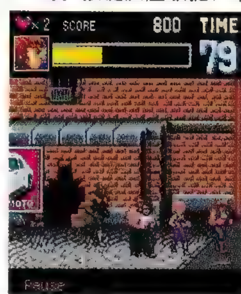


双截龙EX

★类型：ACT ★厂商：elite
★适用机型：索爱K700,K750c,K758c,W550c,W600,Z800c



双截龙！没错，正是那个让你和伙伴们度过无数欢乐时光的游戏。虽然之前其他一些厂商也出过类似的手机游戏，但总是形似神非。这款由elite制作的《双截龙EX》可说是目前为止还原的最好的一款。大家玩时一定要开大音量，你会发现《双截龙》热血的音乐再次回来了。因为游戏的难度较高，初次玩时建议在设定里选择最简单的难度，（美版游戏的通病向手机蔓延，呵呵）开始后可以任选Billy或Jimmy进行游戏。游戏的动作判定和招式做的有模有样：按“3”是拳“6”腿“9”肘“2”跳“8”蹲。按键反应敏捷，动作迅速。仍然有系列经典的夺取敌人武器的设定。设计师甚至做了不少连招。系列的悬崖的设定也得到保留，将敌人引到崖边再一脚脚的踢飞仍然是速战速决的好办法。如果实在是觉得在手机上搓招困难的话，小编友情提醒你可以试试连按拳键的头槌。在本作中头槌不但强大且有将敌人浮空、追打的BUG般神奇功效。说了这么多，这款游戏还是有些遗憾——没有无线联机模式，没办法和好友同战街头多少有点不足。



兄弟连 浴血奋战

★类型：FPS ★厂商：gameloft
★适用机型：诺基亚s60系列、诺基亚s70系列



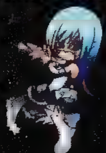


不知大家玩到这款游戏时会作何感想。反正小编当时看到即时演算的3D画面时，着实的被震了一下，这这……这不就是PS吗？动听的主旋律、逼真的枪炮和爆炸声、堪称手游里数一数二的全3D画面带来的只有两个字——震撼。虽是第一人称视角游戏，却又不只是显示一截枪管而已。而是采用了类似《生化危机4》中的越肩视角，看着自己操作的士兵奔跑跨越，实在很有感觉。游戏中的武器相当多样化，从最普通的步枪、冲锋枪到狙击枪、火箭筒应有尽有。对于各种武器的差异也描摹的相当到位。尤其是开狙击镜猎杀敌兵时的放大效果毫不含糊，给人时时紧张的临场感。游戏的键位设计的亦相当合理，可以很快上手，投入战场。在游戏的末期甚至能驾驶坦克和德军展开厮杀。唯一遗憾就是战役模式只有5关，打完之后让人意犹未尽。最近游戏又推出了s70的加强版，补充了新的关卡，本期一并奉上，绝对是有条件玩家的必玩之作。

以上介绍的手机游戏均收录在本期音乐台CD中。

文编：玛鲁斯　美编：豆子

美国人的姓氏可谓千奇百怪，本期就一起来见识一下。对于众多上班族来说，平时用来提神醒脑的最佳饮品莫过两种——咖啡与茶，而它们各自又有不同的功效、味道，以及蕴含在其中的东西方文化，学习学习吧！经历过上世纪80年代末至90年代的朋友一定对“录像厅”这个词有极深的印象，就由露小花带你走入那久远的回忆中吧。本栏目文摘性质的文章均有稿酬提供，请作者到如下网址提交信息，我们将在收到信息后的三个月内核实发放。
http://www.levelup.cn/levelupbook/



学生与食堂协议书

甲方：某高校全体学生

乙方：食堂全体工作人员

本协议本着双方互相谅解、互相尊重的原则（即食堂谅解学生的行为，学生尊重和适应学校厨师的水平。）

乙方（即食堂）需做到以下条款：

第一条：油炸糕、馅饼的直径必须超过5厘米。

第二条：包子馅里出现蟑螂的次数平均每周不得超过三次。

第三条：肉菜里肉的含量必须超过百分之五，米饭里沙子的含量必须低于百分之十。

第四条：一些家常菜应标明名称，或至少能让十名以上同学分清其中的物质成分。

第五条：馒头和花卷必须是完整的，不能遗留有其他人类或啮齿类动物的牙印。

第六条：每次饭菜出锅后，厨师必须当着至少五名以上同学的面亲自品尝，并在嘴里停留时间超过10秒钟，才能供学生食用。

甲方（即学生）需做到以下条款：

第一条：不准在食堂的墙上刻厨师的名字，在旁边悬挂蟑螂的尸体，并召开追悼会。

第二条：不准用馒头、花卷等伤害性极大的硬物投掷厨师颈部以上，腰部以下的部位。

第三条：因饭菜引起的呕吐，不得故意跑到打饭窗口对着食堂工作人员进行，以免影响别人的食欲。

第四条：不得要求漂亮女生一次拿十个以上的饭盒到窗口打饭。

第五条：女同学吃包子吃到已经法定死亡的蟑螂时，尖叫的音量不得超过90分贝。

第六条：不得用食堂的饭菜作为玩扑克牌失利的惩罚赌注。

第七条：当天饭菜有“鸡爪子”的时候，不准集体把“鸡爪子”中指竖起来，插在饭盒里向厨师示威。

趣味英语 美国姓氏

美国人的名字很简单，虽号称3500多个，但实际常用的，女性不过500个，男性约800个。美国父母为孩子取名，一般照着《圣经》选一个满意的就行了。

相形之下，倒是美国人的“姓”极其复杂。世界各色人种带来各自的姓氏，稀奇古怪、五花八门。美国姓氏之杂，居全球之冠。五大洲各色移民且不论，仅来自英伦三岛的盎格鲁——撒克逊血统移民姓氏之怪，就让人大开眼界。例如，有人姓苹果（Apple）、桔子（Orange），有人姓大米（Rice）、小麦（Wheat）、玉蜀黍（Corn）等，还有人姓熏猪肉（Bacon）、火腿（Ham）、咳嗽（Cough）、狼（Wolf）、狐狸（Fox）、灰烬（Ash）、毒药（Poison）、公鸡（Cock）、公鸭（Duck）、鱼（Fish）。也有人姓鸟（Bird），虽然中国人中不乏姓牛姓马的，但称呼“鸟先生”、“鸟太太”，在中国人听来，总有几分滑稽。

有人姓胳膊粗壮（Armstrong），有人姓懦夫（Coward），有人姓疯狂（Crazy）、姓棺材（Coffin）、姓扫帚（Broom），甚至姓扫帚把（Broomstick）。还有人姓死（Death）、姓地狱（Hell），这可就有些晦气了。坟墓、死人都是大不吉利之词，在美国亦敢姓之，其余可想而知。

有些人明明是白人，却偏偏姓黑（Black），而黑得发亮的人却姓白（White），不少金发碧眼的“白雪公主”，别人却叫她黑男人（Blackman）、蛋头（Egghead）小姐、秃头（Bald）小姐，阴差阳错。有的教授学富五车、满腹经纶，尊姓竟是农夫（Farmer），而一字不识的农夫，却堂而皇之姓起聪明人（Wiseman）来。

在中国，“屠夫”是骂人的脏话，很不中听，但在美国却是堂堂正姓。别人姓姓倒也无妨，偏偏有些医生也姓这吓人的姓。天有不测风云，人们免不了要去医院看病，若碰到刽子手（Slaughter）大夫、杀人（Dr·Killman）博士，相信定会“心胆俱裂”；病人若知道由屠夫（Butcher）医生或碎骨（Bonecrusher）大夫给他主刀做手术，一定会吓得浑身发抖，拔腿就跑。

有人戏称，美国人文化太浅，胡姓一气，美国人连“性”（Sex）都敢姓，连“强奸犯”（Raper）都敢堂而皇之作为家族姓氏代代相传。这些家族的开山老祖想必都是目不识丁，否则怎会开此玩笑？！

美国学者艾尔斯登·史密斯在他的专著《美国姓氏》一书中考察了美国姓氏的来龙去脉，称



英美姓氏大致有四种来源：

1. 取自父（或祖）的名字，姓由父（或祖）的名字演变而来。例如约翰逊（Johnson），是约翰（John）的儿子，查理森（Richardson）是理查德（Richard）的儿子。

2. 姓以地形、地势而得。例如伍德（Wood）、丘吉尔（Churchill）等。这一类姓氏最多，约占英美总姓氏的40%。

3. 由诨名而成。祖上有人有某些生理特征，家族由此而得姓。例如布朗（Brown，棕色）、布莱克（Black，黑色）、朗（Long，长）等。

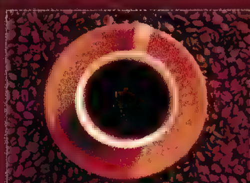
4. 由祖先职业而成。例如史密斯（Smith，铁匠）、贝克（Baker，面包师）、费舍尔（Fisher，渔夫）、法默（Farmer，农夫）等。

当然，上述这四类都是指盎格鲁——撒克逊血统美国人的姓氏而言，德、法、意、西、俄、日本及阿拉伯等移民姓氏不在其内，如果都加在一起，据史密斯估计，全美国大约有150万个同姓氏。

据“钩子”（赫克，J·N·Hook）先生研究，美国万人以上的大姓有3000多个。美国十大姓氏排名次序是：

史密斯（Smith）、约翰逊（Johnson）、威廉斯（Williams）、布朗（Brown）、琼斯（Jones）、米勒（Miller）、戴维斯（Davis）、马丁森（Martinson）、安德森（Anderson）和威尔逊（Wilson）。

史密斯名列第一，全美国约有200多万人姓之。



咖啡十大好处

1. 提神醒脑。咖啡因性味辛香芳醇，极易通过脑血屏障，刺激中枢神经，促进脑部活动，使头脑较为清醒，反应灵敏，精力充沛，注意力集中，提高工作效率，可刺激大脑皮层，促进感觉、判断、记忆。

2. 强筋骨，利腰膝。咖啡因能使肌肉自由收缩，增加肌腱力量，降低运动阀，增加身体的灵敏度，提高运动功能。

3. 开胃主食。咖啡因会刺激交感神经，刺激胃肠分泌胃酸，促进消化，防止胃胀、胃下垂，及促进肠胃激素，蠕动激素，使快速通便。

4. 消脂消积。咖啡因可加速脂肪分解，加快身体新陈代谢，增加热能消耗，有助减脂瘦身。

5. 利尿除湿。咖啡因可促进肾脏机能，排出体内多余的钠离子，提高排尿量，改善腹胀水肿，有助减重瘦身。

6. 活血化瘀。咖啡所含的亚油酸，有溶血及阻止血栓形成，增强血管收缩，促进血液循环，缓解血管扩张的头痛，尤其是偏头痛的功效，并促进静脉回流，能润泽肌肤，使肌表恢复弹性，预防心血管疾病。

7. 熄风止痉。咖啡可增加高密度胆固醇，加速代谢坏的胆固醇，减少冠状动脉粥样化，降低中风机率。

8. 喜悦颜色。少量的咖啡令人精神兴奋，心情愉快，抛开烦恼、忧郁，抒解压力，放松身心。

9. 润肺定喘。咖啡因会促进交感神经，抑制副交感神经，避免副交感神经兴奋而发作气喘病。

10. 燥湿除臭。咖啡因内含单宁，可脱臭，消除蒜、肉味。

热笑话 >> 病人：“呵，我头痛得厉害，请帮帮我吧。”大夫想试验一种新方法，就对病人说：“把这句话说三次——我好多了。”病人说了三次。“请付5000法郎。”大夫不假思索地说。

球员输球了，教练发火了

球员A：教练你闭嘴。
球员B：教练你闭上臭嘴。
球员C：狗日的教练你闭上臭嘴。
球员D：狗日的教练你不闭上臭嘴我抽死你。
球员E（EMERSON）：SOFJ SOFOI HFOIWEF HDO JUU！（意大利语：干爹，别跟这帮SB生气）
-------------------------------- 这个队是皇马

“你再瞎指挥小心我不跟你去米兰！还有，不许再让莫塔打替补，你给我记住了！”一个长头发的艺术家说
“啐！”教练朱唇轻启，一口飞痰正中球员面门，造成法医鉴定不构成轻伤无法控罪，队医鉴定不构成轻伤无法缺席训练的双赢局面。
-------------------------------- 这个队是巴萨

教练飞起一脚，球鞋准确地向一名7号球员飞去。
只见该球员腾身凌空360度躲过了球鞋，然后抱膝转体两周半，掩面落地表情痛苦打滚不止。
教练：“****！ 同样是7号，差别咋就这么大涅！”
-------------------------------- 这个队是曼联

教练：“那是什么裁判，竟吹亨利假摔，那犯规真TM狠，我就站在50米开外，看得一清二楚。”
记者：“加拉那个恶意犯规也漏吹了。就在你眼皮底下。你怎么不提呢？”
教练：“你白啊，他和我足有两米远，我怎么可能看得清呢？”
--------------------------------这个队是阿森纳

教练：WUFAB BFIU CBUA FIE！（西班牙语）
球员A：BCUW MGROG CBU BDUQD NDW!!（西班牙语）
球员B：BDQI DK MFGOR！（西班牙语）
球员C：BNIVWE OKCFEWO BCU MOVFE！（西班牙语）
球员D：AMO BUIE NCM！（西班牙语）
队长：……我这次真的要转会了
-------------------------------- 这是利物浦

老板：呵呵，下场要努力哦。
经理：你们听好了哦，下场一定要赢哦
教练：你们这群混球给我听好了！以后的比赛都要给我赢下来！
队长：你们这群天杀的混球都TM给老子听好了！以后的比赛敢TM给老子输一场，老子照你们脑门子踢！
核弹：我还是趁早卷铺盖吧……儿啊，英语咱不学了啊……
-------------------------------- 这个球队是切尔西

教练：“你们想不想踢了？！”
球员：“我提前退役当教练也能取代你的位置！”
-------------------------------- 这是国米

教练：老板不疼裁判不爱，你可要我怎么活哦。
沈飞：别急，看我的！明天新闻的标题：
《本赛季第xxx个门柱，球队已到反弹边缘》
《布拉伊达南美选秀又有新发现 超白金新秀已经草签》
《球队签下第xxx个1000万先生，冬季转会已经启动》
《一场失利却有惊喜，队内早已暗藏马拉多纳接班人》
《国米大胜暗藏隐忧，队内矛盾已露端倪，全面崩盘不日将至》
乔托：补充以下标题：
《舍瓦：球队一句话我就收拾行李回去》
《小罗：自己付违约金也要去我心中的圣队》
《奥多：不让我转会我就死给你们看》………
-------------------------------- 这个队是米兰

球员输球了，教练发火了。
教练：“现在不光球迷骂SB，记者骂SB，连我都想骂你们SB。”
球员：“现在不光球迷骂SB，记者骂SB，连我们都想骂你SB。”
-------------------------------- 这是中国队





茶通玄境

文：鲁滨逊

曾经看过一首词，叫《水调歌头 碧螺春》，由清朝李慈铭所作：“谁摘碧天色？点入小龙团。太湖万顷云水，渲染几经年。应是露华春晓，多少渔娘眉翠，滴向镜台边。采集筠笼去，还道黛螺奁。龙井洁，武夷润，芥山鲜。瓷瓯银碗同涤，三美一齐兼。时有惠风徐至，赢得嫩香盈抱，绿唾上衣妍。想见蓬壶境，清绕御炉烟。”当时觉得古人瞎掰，把芝麻绿豆大的事儿说得神乎其神。不就是茶吗？浓淡有别那是自然的，颜色和味儿道也各不相同，但要扯上天地神仙，也只有诗人和词人能干得出来。尤其是碧螺春，品相碎碎糟糟的，泡过后略显分明，色泽黄澄澄的，几乎淡而无味儿。实在感觉不出好在那里。所以，平时喝茶没什么讲究，抓一把放到杯子里，再倒满开水，上班时从早喝到晚上，即使没了颜色、没了茶味儿，也不觉得有什么分别，更不用说体会到诗词的境界了。

周末，朋友去苏州，翻山越岭弄回些新茶。早晨到办公室送给我两瓶，总共大约半斤左右，价值一千多元。也许他知道我很土，生怕暴殄天物，特别介绍了茶的来历：苏州吴中区有东山和西山，东山产枇杷很有名，西山则以产茶而著名。西山茶，即碧螺春。由于气候温和，雨量充沛，特别是受太湖的影响，那里常年水气升腾、雾气悠悠，空气特别湿润，宜于茶树的生长。碧螺春的采制十分讲究，一要摘得早，二要采得嫩，三要拣得净。每年的春分前后开采，谷雨前后结束，以春分至清明之间采制的茶叶最为名贵，俗称明前茶。采摘时通常采一芽一叶，采回后将不符标准的芽叶剔除，留下的嫩芽在阴处晾干，再上热锅手工炒制，锅温至少在200度左右。炒制一市斤高级碧螺春，大约需要7万颗芽头，可见功夫非同一般。要知道，每个芽叶都十分微小，并且来自于人工采摘，使人想起那句古诗：“美人首饰王侯印，俱是沙中浪底来”！当然，采茶和淘金不同，但所付出的辛劳几乎是一样的，仅此就足以令人肃然起敬。

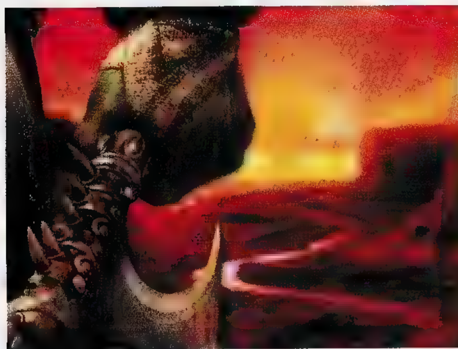
品饮碧螺春是有讲究的，朋友讲了两点，即泡茶和赏茶，主要是告诉我正确的泡制方法，并提醒饮茶时别忘了欣赏。按照朋友的要求，我第一次按规范泡茶，并且眼睁睁地观看了全过程，果然大别于以往，感受良多。泡制碧螺春茶与其它种类的茶不同，必须采用无色透明的玻璃杯，先将沸水斟进杯里，当水温达到七八十度时，再将碧螺春投入杯中，茶叶立刻沉底，叶芽迅即伸张，色泽渐变，碧浪翻滚，春染方寸，赏心悦目，香气袭人。难怪有人说：“品碧螺春可见三种奇观，即雪浪喷珠、春染杯底和绿满晶宫。”仔细体会，第一杯色淡味淡、若有若无，香鲜清雅；第二杯如春山叠翠、芬芳四溢、味道甘醇，饮后神清气爽；第三杯绿叶微黄、香气浓郁、唇齿留香、回味悠长。实事求是地说，我饮茶的习惯已经很长了。多年来习惯了饮茶，却不会饮茶，不知道泡制上的区别，更不懂品味和欣赏。以前也有别人赠送的明前茶，因长时间存放又存放不当，饮用时已没有了鲜香的感觉。所以我对碧螺春没什么好感，此次经过朋友的指点，第一次体会到茶文化的深厚，包括冰箱存储和先水后茶等扫盲性知识。由此想到其它的事情，不禁为往事汗颜。本来自己知识浅薄，仅凭习惯行事，却刚愎自用、以非为是，最后的结果常南辕北辙。

据说碧螺春原本无名，因康熙荐举才名满天下。唐朝时，杭州的龙井茶，洞庭的碧螺春，都是下品。有资料记载，直到康熙59年左右，还有“茶自江苏洞庭山来，枝叶粗杂，函重两许，值钱七八文”的说法。可见当时碧螺春的档次是相当低的。后来得到了康熙的欣赏并为之赐名；茶农们因此而受到激励，采制工艺精益求精，终于以一嫩三鲜（芽叶嫩，色香味俱鲜）的品质声名大振，成为茶中翘楚。到了清朝末期，典籍中记有“茶以碧萝（螺）春为上，不易得”之语，应该算是皇家的定评。可见，帝王的品题、朝廷的认可，历来是铸就品牌的重要契机，对商品和商家都有非凡的意义。这使我想起一首打油诗，字句已经记不准确了，大致是这样写的：“一声低来一声高，嘹亮声音透碧霄。空有许多雄气力，无人提携漫徒劳”。这是水浒传中描写奸臣典范高球的故事，在他一心想出人头地的时候，却钻营无门，恰好看到一种藤编的玩具，每当提拉时就发出声响，于是那老贼受到了触动，便写下了这首借物抒怀的诗。即使在今天的市场经济社会中，“钦定”的意义依然重大，此外还有名人效应，也是商家常常利用的。当然，只要能像碧螺春这样，真正做到精心制作、物有所值，也是商业精神的体现，无可厚非。

中国茶道的内涵是精深的，讲究空灵和虚静的心态。当茶的清香浸润心肺时，能够使人进入空明之境，升华精神、净化心灵，体会到天人合一的玄妙，道通天地、思入风云。历史上，道家主张无为而治，儒家主张虚静守一，佛教主张万法皆空。在几千年文化的嬗变过程中，学派林立、众说纷纭，但基本的原则是贯通一致的，即专一、求静、顺其自然。这似乎对人生有消极作用，实际上却是至上的境界，使人能够进退自如、摆脱浮躁，构筑人与自然的和谐、人与人的和谐、自身灵与肉的和谐，也许这就是茶的精神。宋朝的杜小山曾有茶诗：“寒夜客来茶当酒，竹炉汤沸火初红。寻常一样窗前月，才有梅花便不同”。郑板桥也写过类似的诗：“不风不雨正清和，翠竹亭亭好节柯。最爱晚凉佳客至，一壶新茗泡松萝”。这些都是饮茶的体会，不也是我们应该追求的心境吗？无论生活如何忙乱，只要放下对得失成败的焦虑，沏一杯清茶独自静饮，就会带你进入超凡的境界，接近大道，内心变得更加澄澈，甚至有羽化登仙的感觉。正所谓：“欲达茶道通玄境，除却静字无妙法”。归根到底，心静是关键，但饮茶有助于心灵宁静。神清气爽时，就会把事情看得通透，也许这就是茶的功能。

征募志愿兵的一张广告上面写道：“参加伞兵吧，从飞机上跳下来还不如过马路危险。”有人在广告下面写道：“我很愿意参加，可征兵办公室在马路对面。”

《魔兽世界》术语经典解释



最简流程篇

有人朝在黑板上写字的老师扔粉笔头——这叫开怪

被老师发现并走向那名学生——这叫拉怪

另一名学生嘴里嘟囔句：XXXX——这叫战士

老师走向后者——这叫吸引仇恨

后者假装睡觉——这叫防御姿态

老师摇睡觉学生——这叫成功吸引仇恨

学生用书挡老师的手——这叫增加仇恨

老师把书抢过来扔在地上——这叫怪物攻击主坦克

书快用完了——这叫主坦克没血了

同桌偷偷地把书递给睡觉学生——这叫牧师

同桌的书也用完了——这叫牧师oom

有人在后面扔粉笔头——这叫法师

喜欢先轻轻扔几个粉笔头，再扔文具盒的——这叫盗贼

有人把小强或老鼠扔在老师旁边的地上——这叫术士

有人又递书又扔粉笔头——这叫萨满

有人又扔小强又扔粉笔头——这叫猎人

有人递书被老师发现说我爸爸是教育局局长——这叫圣骑士

有人在后面假装猫叫增加混乱气氛——这叫德鲁伊

有人站出来替大家顶罪然后被拎进办公室----德鲁伊的宁静

老师大叫“你们太不像话了！”——这叫aoe

老师让所有的人罚站——这叫群体控制

老师说把你们的父母叫来——这叫 恐惧

老师发怒了回到讲台——这叫仇恨失控

老师叫来了教导主任——这叫Add

明天开家长会——这叫团灭

战斗篇

同学向老师扔粉笔头没扔到——这叫miss

同学向老师扔粉笔头被老师用手挡开——这叫招架

你的粉笔头老是丢偏——这叫等级差距。

老师突然抽出教鞭抽了你一下——这叫boss特技发动。

把粉笔头扔到老师脖领里——这叫dot

有人说“老师你拉链开了”——这叫stun。

老师说“我今天穿的是扣子的”——这叫免疫

在老师身上泼脏水，迫使老师脱去外衣——这叫破甲

有个同学抓了一把粉笔头丢老师。——这叫AOE

一位同学粉笔头扔多了，老师去骂他——这叫ot

一位同学发现自己手里的粉笔头都扔光了——这叫oom

一倒霉老师被粉笔头击中眼睛——这叫失明

一倒霉老师被粉笔头击中太阳穴——晕眩

外面有两个老师看见了要进来，有两个学生站出来把他们骗走了——这叫变羊（发现被骗后直奔这俩学生，别人怎么拦都拦不住）

老师罚你出去跑圈 ——这叫fear

老师罚你们很多人跑圈——这叫群体fear

老师让捣乱的学生立刻去罚站——这叫dd

老师让捣乱的学生扫一星期厕所——这叫dot

扔老师粉笔头被老师抓到被罚扫一个星期厕所——这叫超强持续dot

一学生跑到楼道大喊：“有没有一起扔粉笔的学生？一起来啊。”——这叫LFG

隔壁班的跑过来看热闹，同时用粉笔头扔你们，也扔老师——这叫敌对阵营。

你也用粉笔扔隔壁班的——这叫PVP

隔壁班的把全班叫来和你们全班对扔——这叫GVG

老师生气走掉，一学生偷偷捡起老师的讲义没告诉别人——这叫Ninja

下节课开始了——这叫Re-Spawn

有个同学丢粉笔头丢累了要休息几分钟顺便解决肚子问题——这叫AFK

一个学生上课迟到偷偷溜近——这叫潜行

有人朝在黑板上写字的老师扔粉笔头——这叫盗贼

扔完了趴下——这叫盗贼用消失

老师发现——这叫侦测隐形

有人在粉笔头上涂上墨水——这叫涂毒

有人把写有“我是xx”字样的纸条贴在老师背上——这叫猎人标记

有人在老师凳子上放图钉——这叫牧师的“痛”

在老师靠近睡觉的同学时候背后伸脚绊倒老师的同学——那叫放缠绕的小德

老师把男教导主任叫来的时候，把小强或老鼠扔在老师旁边的地上的同学让漂亮的女同桌去和教导主任说话——媚惑

女同学拿起教鞭——SM女王

男教导主任转身去xx老师一顿——mind contorl

手爽后某同学到隔壁班丢粉笔头被发现引起公愤仓皇逃回教室，背后老师带一帮隔壁班同学怒气冲冲追来，——拉火车

一个学生把任课老师惹火了，每次上这位老师的课都会被清出去——这叫kos

向老师投掷粉笔头是为了使老师害怕自己的学生——这叫pfu

向老师投掷粉笔头纯粹为了好玩的学生——这叫pff

男老师被粉笔头丢伤了，女校董赶到校董YELL：Arise，my champion！

阵营PK篇

一些同学朝正在WC里DB的同学丢粉笔头——称之为偷袭

所有的低年级同学向一个班的高年级同学丢粉笔头——称之为zerg



高年级同学朝低年级同学丢粉笔头——称之为非荣誉击杀

低年级同学仍粉笔头砸死隔壁班高年级同学——这叫荣誉击杀。

低年级同学被高年级同学扔粉笔头砸死——这叫非荣誉击杀。

同学们按照班级自发形成两个帮派——称之为阵营。

经常打架的两个班上学路上必经之地——称之为十字路口

两个帮派下课跑到操场上互丢粉笔头——称之为战场系统

一帮派组织同学追到另一帮派学生家里去丢粉笔头——称之为RAID对方阵营

一帮派学生朝对方学生家长丢粉笔头——称之为击杀NPC。

学校里学生无视老师校董存在。随时随地都可以丢粉笔头——称之为PVP服务器

学校里学生们好好学习。天天向上——称之为RP服务器

两个帮派学生用地方方言互骂，彼此听不懂——称之为不同种族语言不通

二班的几个同学长期守在去办公室的走道上打算扔一班同学——称之为CAMPER

A同学能躲在柱子后面别人看不到他——称之为隐遁

B同学在走道的背阴处跑来跑去，不走近看不到他——称之为潜行

一班的同学走过来了B同学首先用最大的粉笔头扔背对着小强的一班同学——称之为伏击

A同学大喊“先扔背一大堆练习册的”——称之为先杀奶妈

一班的同学被扔跑了，二班的同学来守着他们丢下的书包等他们回来捡——称之为守尸

一班的同学捡不到书包就回去叫来了很多同班同学扔二班的同学——称之为团体PVP

玩家篇

从别的学校转来的学生——我们叫他newbie

从别的学校转来，还没弄明白本校投掷粉笔头的方法就开始向老师投掷粉笔头而导致家长会的家伙——我们叫他nooooooooooooooooooob

从不参加活动，只用同一个牌子铅笔抄作业的——这叫bot

把小强或老鼠扔在老师旁边的地上同学叫出了胖同学A和胖B来帮忙 结果被胖A和胖B压死了——这叫叛变

到学校不好好学习天天背着粉笔头打老师的叫——FARMER

到学校不好好学习天天背着粉笔头打低年级同学的叫——FARM对方新人

抱怨不能用粉笔头同时扔全校老师并且还不能扔同班同学的——这是泡菜玩家

成天缠着人问厕所在哪儿要别人带着去WC的——这是新玩家

知道WC的具体位置并且知道男女WC各有多少蹲位和在哪个位上蹲不会被凉风吹的——这叫老玩家

知道WC的具体位置也大概知道男女WC各有多少蹲位并且经常说以前读的学校里老师和同学都比现在学校好的——这叫美服玩家

收同学的钱帮同学天天用粉笔头扔老师的——这是职业玩家

每次扔粉笔头都要喊“动感光波！BBBBBBBBB”的——这是RP玩家

详细记录每个粉笔头的大小形状重量以及每个老师能忍受被扔多少个粉笔头才跳上讲台——这叫BIGFOOT

把粉笔头刻上自己的名字——这叫UI

在纸上写：1，丢粉笔头。2，吐口水。3，装死？——这叫宏

热笑话 甲：“请你举例说明什么叫祸不单行？”乙：“未婚的妈妈生了双胞胎。”



我的录像厅点滴回忆

纯属个人经历，仅供娱乐

文：露小花

【场次】

1、白场：9：00——22：00，效益好的早上8：00就开演，循环放映，4-5个片，每盒带子都在90分钟以内（很多都剪切过），所以二轮循环是不可能的，一般重放两个片子就不错了，我有一阵发疯似的着迷，正赶上暑假，每天签到比上学都守时，早早的就占据有利地型，有时候去早了，还帮老板擦擦地、收拾收拾座位什么的，但是老板从来没给我免过票（有一次例外），可能是看我太小了吧。想想够傻的，但从不后悔，现在想找一个能让我这么投入的东东实在不多了。

2、通宵：22：00——次日7：00，现在上网吧过夜都叫包宿，那时候叫看通宵，也是4-5个片子，临近清晨——也就是黎明前最黑暗的时刻，通 气的老板会把后两个换成大家苦苦熬夜所希望看到的东东。

3、专场：记得1995年前后，录像厅老板们纷纷改变策略，统一风格，将以前随机的放映内容改成明星专场，即只放某某明星的片子（如周星驰专场、成龙专场等等），可能是老板们久经沙场、熟知看客的喜好，再加上录像厅行业竞争空前激烈，改革是不可必免的了。到了1997年以后，更是花样翻出，像球赛直播、歌星演唱会之类的粉墨登场，印象比较深是的有次亚洲杯半决赛韩国-日本（中国足球那时有“恐韩症”，现在好像也有），下午放假，很多同学都去为日本队加油（呵呵），学校旁边六个录像厅都爆满，其实应该称为满爆，排不上号的把小黑屋都包围了，有个老板也真开通，将厚窗帘全部打开……为什么说印象深呢？那时我还对足球不感兴趣，正准备拉着GF兴冲冲的去看录像，到相熟的地方一看傻眼了 好家伙，黑压压一片片的，连苍蝇儿子都飞不进去（绝对不夸张）。

【票价】

我所在的是一个中等省会城市，消费水平比上不足、比下有余。录像厅的门票定价跟场地大小、放映设备、座位质量有关。

1993年以前，一个屋50-60人容量的2元，地点好的就3元，通宵5元。

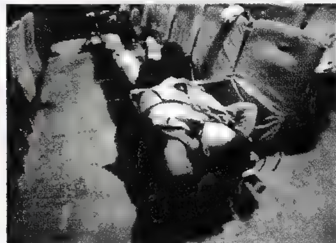
1993年-1998年，一个屋50-60人容量的2-3元，地点好的就3-5元，通宵5-6元。这个时期开始逐渐有2-3个以上的放映厅（屋），并且播放内容都是分套的，不重样。通宵价格没怎么变，倒是有些老板在后半夜玩加片加价这一套，加片就是上加号带，纯版A片（外国货居多），一般加5元，黑心一点的加10元，我看过几场就觉得不值了，太贵了，后来老爹买了一个单放机，嘿嘿，日立牌的，天天日立。（题外话：那时XX带市面上根本找不着，被文化捉着肯定蹲巴黎子，我家的几盘是老爹一个同事从国外带回来，质量绝对，比新闻联播还清楚！97年我曾经在市里一个科技城碰到过一个胆子大的商贩，一盘翻录的A带朋友们猜猜要价多少钱？——350大洋）

【设施】

最早的录像厅就是街边的民房改成的，50-60平的面积，能装下50-60人，一平米一人说来也不少，但除去过道、椅子、桌子、老板一家吃饭的用具，还有烧火的炉子……算算就没剩多点地方，座位都是可能从单位或学校礼堂退役的



连体凳（公园里最常见了），木头的，还有空隙，坐久了胖一点的哥们儿屁股肉都分层了，时不时的就能看见左右前后的某位观众侧侧身子，缓解一下“殿”部的压力……那时候人多朴实啊，条件如此简陋可大家都咬牙坚持，到了周日（那时没有大礼拜一说），学校单位工地放假，座位不够了老板还体贴的准备了数只小板凳放在过道上，去晚了也没关系。如果你到一个营业场所，问道：有没有地方了？回答“没有”的肯定不是录像厅老板！为了让群众们共享精神文化食粮，他甚至会把自己的座位让给后来的同志们（真的）。



接着，打着镭射、沙发、环绕立体声、环境舒适旗号的录像厅开始多了起来，很不好意思，听人说镭射这个东东会对人眼造成伤害，犹豫了很长时间也未敢实践，再加上票价太高（5元，当时简直是天价！），所以就一直忠心的回守在大本营。后来标有镭射字眼的录像厅越来越少，到了92年，又兴起了投影，就是一块大布，前头有一个投影机（仪），比起彩电来是大了不少，可色彩饱和度与影像清晰度差多了，所以最中意的还是彩电系。

发展了一段时间，21寸系慢慢的被淘汰，25-29寸接班，木制刑具也换成了长条沙发，有的录像厅则把两间屋子打通，空间扩展了不少，但屏幕尺寸达不到要求，于是聪明的老板们就在中间放一个高桌，很宽，背靠背放两台电视，两边各放数排沙发，观众们就像两支部队一样面对面的仰着脖子，很有意思，记得在那个录像厅里，每当我觉得没意思或某个片看过的时候就偷瞅对面敌军的表情，看他们齐唰唰一起傻乐或一起睁大眼睛的时候就开心，碰上跟我一样闲的哥们儿时不时的还用眼光交流一下，两人挤挤眼，但也有不开面的，有回瞪时间长了差点没挨揍，还是老板给拉开的，妈的，长得像大傻就牛逼啊。

过了几年，有些录像厅的放映器材产生了质的飞跃，记得95年还是LD的天下，95年末我才有机会第一次看到了小好几圈的叫VCD的东东，96年我在一家改称为XX电影城的录像厅里首次体验到了“高清晰级别”的魅力，用“无比震撼”形容也不为过，这家新开的录像厅老板下了大本，那时的彩电已到了三十多寸的水平，但他购进的是70多寸（好像是）的屏幕，比当时最大的彩电大了两倍多，SONY牌的，屋里四角都有高保真的大音箱，放的是《黄金眼》，开头007在苏联兵工厂用机枪扫射，当四周响起轰炸机般的音效时，听惯了从电视机声音的我立刻就傻了，所以这么多年来007出了一部又一部，全套DVD也看过了，最喜欢的还是《黄金眼》。沙发也是新买的两人座真皮货，估计这个老板也是个影迷，遗憾的是这家昙花一现，仅仅维持了半年就停业了（白场门票6元，费用太高，而且平常看的人又不多），做开路先锋确实要经受大风浪啊，学校旁边彩电系们的却仍然稳扎稳打，很多一直挺到世纪末才关门大吉，毅力是值得称赞的。

再往后就没什么发展了，VCD、盗版的普及抢走了大半的观众，随着客源的不断流失，很多录像厅都慢慢消失，改成菜铺或游戏厅，不过，现在也有录像厅，主要集中在火车站、客车站附近，以候车或过宿的外地人为主要目标，可惜名声都不太好。讲一个我真实的经历：前几年我去外地出差，在宾馆呆了好几天闷得很，决定晚上到该地火车站附近一个录像厅来个通宵重温一下下，坐进去才发现这家录像厅的硬件水平还停留在默片时代，大木条椅子夹得我屁股生疼，20多寸的彩电却看得我眼睛起雾，尽管《重案组》里的郑则士显得瘦了许多。就在我慢慢找到过去的感觉时，闯进来一大帮人，手拿警棍高喊：把灯打开，都站直别动！别动，听见没？然后挨个查身份证，原来是派出所找人，我是心血来潮出来的，身份证还在宾馆里，再加上不是当地口音，有位瘦高个的警察问几句就把俺拽到一边，看样不妙，在局子里过夜的滋味可不好受，我千言万语才获准机会给宾馆里的处长打电话，接我的时候瘦高个儿还叮嘱：大半夜的跑这干啥，不知道这人杂吗？我连连点头，心里想：嘿，这个地方看来以后是不能再来了，咱哥俩儿骨得儿拜了。

写到这儿有些沉重，录像厅，作为一个时代的见证，更是一帮人青春年华的见证，虽然无限缅怀，但我清楚记得最早看的录像片《义侠萧石》里的一句话：“花无百日好，人无百日红。”该过去的就让它过去吧，留在心里就行了。

最后轻松轻松，说说一些趣闻轶事：

1、吼吼哈嘿：

比起周杰伦的吆喝声，当年录像厅的宣传工具——大喇叭更有声势！往往通街都能听到里面传来的武打声，我总结了一下：有普通挨打声，发音为“盆吃儿（连读）”，稍重挨打声：“扑五（连读）”，强力挨打声：“扑一啊（连读带长时间回声）”，惨一点的有刀剑入肉声：“份湿儿（连读）”、子弹出膛声：“不记扣”，最牛逼的是机枪扫射声：“突突突突突突突突突突突”。

冷笑话

一名新兵打了数十发子弹，无一命中。气得教官大骂：“饭桶，别再打了，你到树林里去自杀好了！”新兵走进树林，不久便传来一声枪响。教官大惊，只见那新兵飞快地跑了过来，立正，敬礼，说：“报告教官，我刚才向自己开了一枪，但没击中。”



2、黑白分明：

进录像厅要有思想准备，掀开帘子要在门口内侧停留10−20秒钟，否则将会撞上凳子椅子桌子什么的，刚进来的都希望屋里亮亮的好入座，可当你在里面呆了半天之后，如果有人进门掀帘子，那道光线会让你烦上半天，恨不得把大门关上，这就是钱钟书写《围城》的意义吧。

3、左右为难：

座位是固定的，但选位置是门学问，我那时候岁数小，前排总是有人挡住视线，更可气的是我往左，他就向右，反之我向右，他就往左，有一次实在忍不住了就鼓起勇气跟前面一位大叔反映了一下情况，结果招到一顿臭骂："往哪闪？有病啊！看你的得了"好小子，我记住你了。于是久病成医，经过实践，我找到了最佳位置，中排靠近左墙角的最边的一个，哈，这回我想怎么看就怎么看，还不用给来来回回的人让道，很自在，不过就是落下个毛病，脖子总有意识无意识的向右倾斜，我妈说不行咱看看去我GF说看它干啥朱时茂也偏那边儿不留神现在成个名人多不容易真是G亲F亲不如妈亲。

4、义务宣传：

在一个地方呆的时间长，跟老板也混熟了，前面提到过我有段时间非常守时，而且正在学庞中华的硬笔书法，那家的黑板板书字写的歪歪扭扭的，我就主动提出来义务劳动，自已写的牌子挂在街口感觉很威风，"火爆"、"超级"这些字眼这辈子是忘不掉了。写着写着，老板有些不好意思，就免了我一天的票，接着就收我半价，可好景不长，老板娘觉得亏了，就找理由婉拒了我的书法贡献。

5、标准格式：

各家的字体虽说不同，但格式都差不多：

—— 今日上映 ——

一、香港古装武侠超级巨片
XXX
领衔主演：XXX XXX XXX

二、香港超级火爆枪战片
XXX
领衔主演：XXX XXX XXX

三、香港超级爆笑喜剧大片
XXX
领衔主演：XXX XXX XXX

四、香港恐怖奇谭片
XXX
领衔主演：XXX XXX XXX

五、香港性感三级片
XXX
领衔主演：XXX XXX XXX

全天循环上映，不清场。
屋内备有汽水香肠瓜子，大屏幕彩电，沙发坐椅。
票价：2元

眼尖的朋友可能会问：怎么都是香港的片子？另外为什么没有导演、动作指导、编剧等字样？呵呵，提出这些问题的朋友要么是岁数小要么就是乖宝宝没进过录像厅，下条进行解释。

6、演员核心：

电影厂有监制核心制、制片人核心制、导演核心制，但在录像厅的黑报上只有一种，那就是演员核心制，我相信早一批看录像的朋友都不太会注意类似导演、编剧这类东东，主演才是王道，最先引起我注意的是徐克和程小东，看过《东方不败》后，概念里所有在天上飞来飞去的武侠片都是他俩的作品，尤其是程小东。记得看《铁鸡斗》的时候还以为是程小东是动作指导。后来就慢慢的开窍了，因为片子看多了，发现明星演的片子不一定好看，于是就注意创作者的名字了。

另外，那时外国电影是不受欢迎的，普遍的感觉是看不懂，呵呵，看惯了霹雳火爆快节奏的港片哪有心思猜老外们叽里咕鲁的说些啥。（我想起来了一个小故事：有次录像厅老板破天荒的要放一个外国片，还直说不看后悔，当开始电梯来回上下，字幕打个没完的时候观众们就骚动起来，老板劝了半天也无效，只好换成一个林正英的鬼片，看上去他挺委屈的，后来家里有录像机的时候，看了一部非常牛逼的电影，开头也是电梯上下没完没了，我明白了当年老板的良苦用心，这部电影叫《生死时速》）

7、左右声道：

没有经验的老板往往把碟放进去就拉倒了，其实总开录像厅的老板放完碟后还要进行两个步骤，一是快过跳过中英文警告，二就是调左右声道和声音，想想挺有意思，那时候是非国语不听，一听到"鸟语"就喊老板：换声道，而且是好几个人一齐喊。现在流行听原声，粤语确实原汁原味，但当年录像带的字幕很多都是粤语写法（不知道这么写对不对），想听也得先明白啥意思啊。

8、满汉全席：

世界上恐怕很难再找到一个比录像厅更能体验人生滋味的地方了，这么讲有两个意思：

a、千奇百怪的味道：

录像厅里，三教九流什么人都有，上至六十多岁的老头下至六岁的小娃娃，城市的、农村的、城乡结合部的；上班的、赋闲的、有钱没钱的；帅哥的、美女的、口歪眼斜的……这么多来自不同地方五湖四海的朋友聚集到一个小小的黑屋子里，用句当时很出名的广告语来形容：味道好极了！从外面刚进屋首先你会闻到的是烟味，然后是臭脚丫子味，再往后依次是发霉味、汗臭味、香肠汽水瓜子味，好不容易坐下了吧，旁边一句：哥们儿你踩我脚了，一股口臭味又喷个满脸……其实经过千锤百炼，这些味道我都能忍受，进个陌生的录像厅没有这些味道还不习惯呢——转身就走，拉都拉不住。可就是这么磨炼我至今都忌讳一种味道，那就吃煮鸡蛋，小孩儿没娘，说来话长，长话短说，有次我旁边一个姑娘长得挺标准，就是爱吃煮鸡蛋，可能是太爱吃了，足足吃了一个《九品芝麻官》，我开始还能忍，到后来看到那谁把肝吐出来的时候，我实在是受不了，跑出去大吐一场，回家病了好几天，想想就后怕，要是吐出肝来可咋办。

b、气象万千的感觉：

如今科技发达，足不出户就可以游览世界各地，而且各式各样的玩法越来越多。相比之下，在那个娱乐形式单一的年代，信息交流闭塞，电视节目匮乏，而且作为学生，手里的零用钱甚至都赶不上现在小孩的零头。但是由于有了录像厅的存在，我们可以挤在小屋子里，从窄小的屏幕上去欣赏外面那精彩绝伦的风土人情，在烟雾缭绕的光线中体会那江湖豪情的感动。黑暗中的我们虽然看上去寂静，但是，年轻的心早已随着双眸中那闪亮的影像而热情的舞动。



十年间从人们嘴边消失的词汇

邻居——消失时间：上世纪90年代

《疯狂的石头》开篇中，"道哥"伪装成搬家公司大摇大摆进行盗窃的镜头，取材于当前社会中邻里关系冷漠的现实。商品房的出现，改变了数千年来邻里间互相熟悉、知根知底的格局，也改变了"远亲不如近邻"的谚语。社会中广泛的信任缺失，使得自我防范这堵墙，封住了睦邻这扇门，对自身隐私的注重，又进一步关上了长相往来这扇窗。

胶卷——消失时间：好久了

说到胶卷还记得柯达，那么温馨的广告画面，让很多SOHO族感慨。当时用胶卷的那个小心样，就好像捧着个手雷，一不小心就报废了，数码相机的推陈出新，价格低得离谱，估计再不久的将来，一卷胶卷的钱就可以买一相机了，还有手机，是它赶走了胶卷。多想什么时候再听到一声"我胶卷又回来啦！！"

同志——变质时间：不知不觉中

想起了几个不相干的笑话。上公交时，前面有个年轻人的烟掉了，后面一位大妈拍拍他的肩说道：同志，你烟（阉）掉了。那位青年骂道：你才是同志了，你才阉掉了呢。这话绝对没有BS同性恋的意思，只是喊一个没有同性倾向的人叫同志，那绝对是对他人格的侮辱。

收录机——消失时间：上世纪90年代

根据1988年的一本关于中国国民经济和社会发展报告中的统计，当时全国收录机的保有量超过一亿台。很多家庭，哪怕压根没有卡带用来播放，也都会在醒目的位置放上一台，理所当然得就如同在端午节一定要吃粽子。从"燕舞，燕舞，一曲歌来一片情"广告中需要扛着的便携式收录机到很多年后的比卡带大不了多少的Walkman，收录机一直是摩登青年的最爱。而现在，取而代之的，是带CD或DVD的音响系统和MP3。科技的进步，就这样静静地改变着时尚。

热笑话：
"喂，服务员，"客人气愤地说，"昨天同样的价钱，给我的鸡比今天多一倍。""这很有可能，先生。"服务员回答说，"你昨天坐在哪儿？""就在那儿，窗子旁。""那就对了，先生。我们总是给坐在窗子旁的人多一些，以便给行人留下深刻印象。"

levelup[部落格]

谈"网文"

Posted by 白夜 2007-4-16 9:42:00

网文，顾名思义就是发表在网络上的文章、文字。

这应该是个随网络产生而出现的名词，只不过可能产生的太过顺理成章，所以并没有人去注意到它，本人今天谈及这个也纯属于无聊所致。

网络产生之初的功能无非是获取信息，一些办网站的人把相对局域性较强的东西搜集整理到一起并输入电脑，并在网络上发表，这应该就是网文的最初形态。不过现在提及网文二字则大多指的是"网络文学"，而不是单纯发表在网络上的文字。

很多人可能都有过这种感觉："有些话，拿笔写出来要比用嘴说出来容易的多"。这也就不难说明为什么年轻的时候，男女同学之间要靠传纸条、写情书来表达对对方的好感，因为你让他去把纸条上那些话走到对方面前亲口说出来，他是断然张不开嘴的。其实用写出来的并不一定是什么坏事，因为那些话你要是不在萤火虫漫天飞舞、悠扬爵士乐飘扬的配合下带有强烈感情色彩的朗诵出来，说不定还会起到反作用。一张纸条传过去，对方可以看着文字幻想以上场面，那效果要比说出来的好很多。

如何？文字的魅力展现出来了吧？！其实人人都是作家，人人都可以写文章。

上大学以前写的东西只有老师看，而那些XX考试XX竞赛所出的积极向上的题目实在太过于束缚我们的思维，导致我们那时没有写东西的习惯，甚至对文章深恶痛绝。我清楚的记得我高中的那个兄弟，每次语文考试均不写作文，惟一一次不同可能就是高考了，得知此事后我对他的敬佩程度也有所减弱，不过想想也是，再高的境界也是受传统应试教育毒害十多年了，哪敢拿高考开玩笑。

上了大学后，呃，不，应该说上了中国的大学后，高中时代的孩子们大面积成为了愤青，他们玩颓废，他们看任何事都不顺眼，他们不爽，我也曾经是其中的一员。

何以发泄？惟有写作！

OK，刚刚好！此时网络盛行。打人和砸东西是不好的，于是很多人开始用文字来发泄，网文也迅速在网络上蔓延开来。不过在所写东西的水平上，你确实可以明显感到这些人和以前写考试作文时的不同，也许是大学生活空闲时间很多，所以大部分现在的网络写手都看了很多书。人是会思考的，从反射神经学角度上讲，看完一篇东西后，大脑的自然反映便一定会对其中所讲的事情进行思考，于是伴随着阅读量的增加和思维方式的成熟，大多的正确道理都被领悟了，所以那些网络文学在我看来也非常值得一看。

其次来说网络这个环境。做编辑以前我是撰稿人，给杂志报纸写过东西的人都知道，在纸媒上发表文章和在网络上发文字是有很大区别的，你不能想写什么就写什么，而且首先要考虑到读者，于是在撰稿人中间出现了"枪文"、"软文"等名词，如果说一篇东西是"枪文"的话，那大概意思就是这篇文字并不是完完全全百分之百按照作者的原本意愿去写的。

网文则不同，你可以想写什么写什么，只要不在大原则上犯错误。在网络流行之初的那几年有一种说法很流行，"不要相信网络上的任何东西，没有人知道此刻坐在网络世界对面电脑前的是不是一只狗"，不过与之相对，"在网络上，我们可以表现出自己最真诚的那一面，把自己不能对别人说的说出来，因为，我们永不会见面"，我个人喜欢后一种说法。

网络在这个时候体现出了它的优势——随意性。你随时看到什么东西，有什么想法，心血来潮码上一段就可以发到网上。茫茫网络大海洋，一篇文字的分量兴许连这海洋中的一滴水都无法构成，但鉴于网络的性质，不管多少，总会有人看到，这不也是一种缘分么？自己曾经在大学四年级末期对人生比较迷茫的时候码过一篇两万字的回忆录发到过levelup论坛的原创区，却没想到看的人次竟然有几万，在之后的讨论中也得到了一些答案，也结交了一些朋友，此后就喜欢上了有什么心情和想法都写下来发到网上。

常看网文的人可以发现，其实网络上现在很多文字都是写给自己看的，但这些东西当你一个局外人静下来用心去看的时候，可以感受到一个别样的世界。所以，我现在有时候喜欢安静下来看看那些素不相识人的生活，有时也能引发自己心底的思考，正所谓"感受多样世界"。

有个朋友说过，其实写东西本来就是一种自娱自乐的事情。写出来并不一定就能得到什么，不写出来也不一定失去什么，但是，要的就是那种将想法转化为文字时的思考过程和感觉。

您看，其实，写网文和看网文，都挺有意思。LU





纪念，特立独行的王小波

Posted by 无双 2007-4-14 22:12:00

已经10年了么？

今天看到新的一期《三联生活周刊》，主题是王小波的个人问题。

在我还没完全把这本杂志读完前，决定写下点自己对于王小波的想法。算是个纪念性质的东西吧。

大一时候第一次看他的书，《革命时期的爱情》、《寻找无双》、还有几本和李银河的合集。最喜欢那本叫做《寻找无双》的，我自恋地以为可以把自己带入其中，也许是篇感人的爱情一类的文章。后来才知道，他娘的其实是篇跟爱情无关的东西，而且无双是个男人……至于"革命时期的爱情"，那是他娘的一个疯狂啊～我这样一个多少有些装B媚俗之人看后还是感动了。

稍后，在一本美学书里看到了王小波，莫言，余华这几个人的名字。其实我最喜欢的是莫言。但是王小波，我至今记得那篇"一只特立独行的猪"。

发现这个把对于文化对于社会的思考溶入作品中的作家，用他一生的时间去感悟着什么。尽管我不知道他究竟要表达什么，尽管我没有看完他全部的作品。只是很佩服他。

想到他在美国，以ON THE ROAD的方式行走着。和李银河恋爱结婚，然后一起出书，一起思考，一起感悟，最终死亡……人的一生如此平淡而艰难却让我敬佩。

忽然有想到那只猪，那只特立独行的猪。

我们都是那只猪，曾经都是。被这残酷失败的世界搞成现在这个样子，然后痛苦的敬佩着没有被改造成功的人。其实我们以前都是一样的。LU

[Web Show专题]

草根总动员

草根一说，始于19世纪美国，当时美国正浸于掏金狂潮，当时盛传，山脉土壤表层草根生长茂盛的地方，下面就蕴藏着黄金。后来“草根”一说引入社会学领域，“草根”就被赋予了“基层民众”的定义。

什么是草根？这个词直译自英文的grass roots。有人认为它有两层含义：一是指同政府或决策者相对的势力；一是指同主流、精英文化或精英阶层相对应的弱势阶层。陆谷孙主编的《英汉大辞典》把grass roots单列为一个词条，释义是①群众的，基层的；②乡村地区的；③基础的；根本的。草根应该有两个特点：一、顽强。应该是代表一种“野火烧不尽，春风吹又生”的生命力；二、广泛。遍布每一个角落。他们使之区别于那种固步自封、惟我独尊的所谓正统的、主流的声音，有其独立存在的理由和独特优势。

近来文化研究，学者多有引用“草根”一说者。野草因其平凡而具有顽强的生命力：野草是阳光、水和土壤共同创造的生命；野草看似散漫无羁，但却生生息息，绵绵不绝；野草永远不会长成参天大树，但野草却因植根于大地而获得永生。野草赋有民众精神，它甚至于带着顽固的人性弱点，草根具有强大的凝聚力，更具有强大的生命力和独立性。

而互联网等交互式媒体的不断兴起，草根们也不断地跃入大众的眼帘，“平民偶像”、“平民英雄”……都不再是神话。

[近期草根热点]

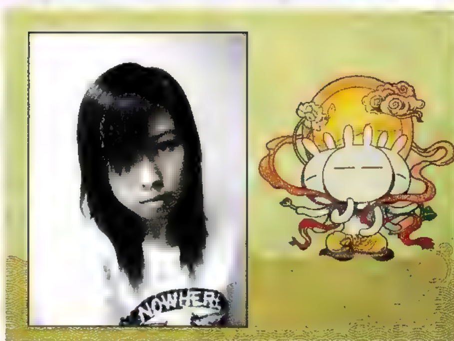
“兔斯基”红遍互联网

一只名为“兔斯基”的卡通兔在网上迅速蹿红。大三女生王卯卯寥寥数笔，便勾勒出了一只活灵活现的卡通小兔。一时间，“兔斯基”的热门表情在网上被争相转发，其衍生产品——笔记本、明信片和海报“上市”不到3日便售罄。

“兔斯基”出自21岁的中国传媒大学动画系女生王卯卯之手。去年7月底，外号为“兔子卯”的王卯卯，在网上建了博客“自娱自乐”，为了“唠叨”心绪，她创作了一系列情景漫画，并化身为一只眼睛倒挂、表情多变的兔子——“兔斯基”。

“兔子卯”没想到，无数网友在她的博客上热议起“兔斯基”，小兔神速游走于各大论坛，连QQ、MSN等聊天工具中的“表情”，也被兔斯基重新定义。有位自称“超级兔迷”的网友表示：“已把我所有论坛头像、聊天表情都换成了‘兔斯基’！”截至发稿前，该博客的点击量已经近百万，“兔斯基”已经成为了名副其实的“网络红兔”。

一位名叫cosiman的“兔粉大侠”通过组合、添加、替换等不同手段，对“兔斯基”作了一番“颠覆”。望着颇具想象力的“盗版”作品，王卯卯惊呼“要吐血了！”通过网络，大侠

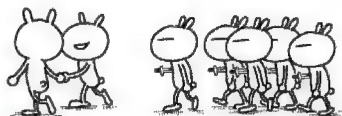


和王卯卯相谈甚欢，成为“兔群部落”的一段佳话，也激起“兔粉”的创作热情，各种不同版本的“兔斯基”相继出世，蓬勃生长。

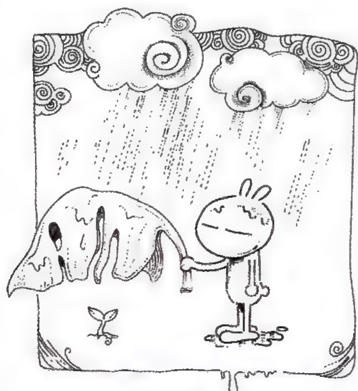
为了答谢众“兔迷”的支持，王卯卯在几名朋友的帮助下，制作并推出了一系列印有“兔斯基”形象的记事本和明信片等衍生产品，受到了“兔迷”的热情追捧，“草根品牌”显示出蓬勃旺盛的生命力。

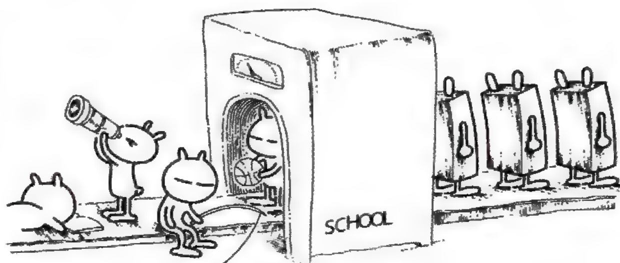
王卯卯所在的公司负责人牛先生表示，公司对“兔斯基”形象的著作权保护非常重视，希望“兔斯基”能成为一个真正的品牌。他说：“目前大家的品牌意识并不很强，许多优秀的原创‘草根品牌’最后都‘浪费’了，要为萌芽状态的‘草根品牌’创造成长的环境。”

“兔斯基”作品选





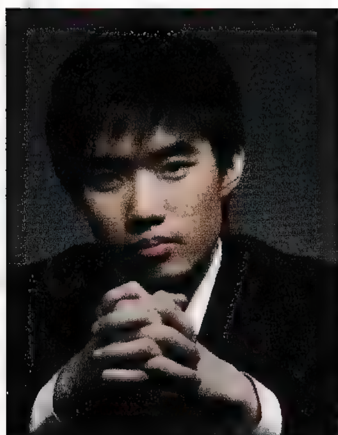






网络名词 >> KH：葵花，就是练葵花宝典的高手，浮云某高手已练至化境，人皆不呼其名，而直呼KH。

[草根明星·企业家]
李想，亿万身家



李想，1981年生，河北人。高中文凭，1999年创业，PCPOP.com首席执行官。

PCPOP是第三大中文IT专业网站。2005年营收近2千万，利润1千万。取20倍的市盈率，市场价值2亿。创始人李想一股独大，身价在1亿以上。这一年，李想24岁，创业6年。

其实6年创业跟开车跑一圈四环也是相似的风格，两个字：顺、稳。1999年，18岁小伙的个人网站靠送上门来的网络广告就赚了10万，这一年高中毕业、成绩平平，放弃上大学而直接创业"理所应当"。2002年，李想告别父母，从石家庄迁到北京，招兵买马，开始"正式的商业运作"。自此，PCPOP的广告销售每年以100%以上的速度增长，2005年，又从IT产品向汽车业扩张。今天，当初红火一时的小熊在线、走入中关村等网站要么止步不前，要么销声匿迹，领先的中关村在线和太平洋在线都背靠大媒体或大卖场资源，而势头最劲的PCPOP单纯靠内生性增长。

李想从来不喜欢课堂，他总要学习在实践中能快速使用的。需要什么才学什么，学了什么就马上用起来。但初中时候也曾经在课堂上拼命学习，就因为老师一句话的激励："学习不好不要紧，但一定要做个优秀的人"。他认为这是他在课堂上所学到的最有价值的东西。

李想定律：如果一个事情比别人多付出5%的努力，就可能拿到别人200%的回报。做事要认真。李想每天都在这样要求身边的每一个人，因为他自己就是这个方式的受益者。比如同去参加一个新品展示，李想就要求PCPOP的文章要比别的媒体先出来，哪怕就比人家快5分钟，也许你就因此而多做功课、少睡了10分钟，但结果就是第二天所有的网站论坛都是你的文章。

同期代表草根

混世魔娃——茅侃侃
1983年生，2004年正式创业，MaJoy总裁。
志立则气盛——郑立
1982年生，2002年创业，163888翻唱网CEO。

[草根明星·歌手]
张靓颖，澈响海豚音

1998年首次在酒吧演唱，成都市"爱浪杯"歌唱比赛亚军。2003年以自考身份进入四川大学外国语学院学习。全国大学生"统一冰红茶"歌手大赛成都赛区第一名。2004年全国大学生"统一冰红茶"歌手大赛全国总决赛冠军。

对于张靓颖，大家现在习惯叫她"海豚公主"，这是在超女比赛期间叫起来的。时隔一年之后，张靓颖坦言，自己开始甚至不知道什么叫"海豚音"，"我其实一直喜欢用那种声音唱歌，超女比赛的时候老师们说这叫海豚音，其实我只知道这样唱歌好听，至于专业术语上怎么叫，我不太清楚。"

超女比赛时，张靓颖是唱外语歌比较多的选手之一，在新专辑《The One》中也有3首英文歌，张靓颖甚至为这3首歌远赴美国录制。不过不少歌迷认为这3首英文歌不及中文歌受欢迎，张靓颖对此并不介意。她坦言自己当初就是想尝试一下在国外录音会有什么不同，而美国之行确实让她受益匪浅。

张靓颖在新专辑的扉页上写下了这样的话："唱歌对我来说，是人生的The One，是我惟一爱做，也惟一有自信做得好的The One。《The One》仅仅只是个开始，我当然知道，1只比0多了一点点。"张靓颖说，这段话来自词作者给自己的启示，还有媒体的问题。"他们老问我如果我不唱歌会做什么，但是我没有答案。"

2005年度湖南卫视"超级女声"成都分唱区张靓颖以亚军的身份晋级总决赛。在"超级女声"总决赛晋级过程中，张靓颖在舞台上坚持自己是为喜欢她歌声的人演唱的态度，使她迅速窜升为这场公众参与选举的"女生秀"的"英雄"。



同期代表草根

玉米偶像——李宇春
1984年生，2005年度"超级女声"冠军。
老鼠爱大米——香香
1984年生，知名网络歌手。

[草根明星·写手]
宁财神，恶搞武林的顽主

当我们陶醉在电视剧《武林外传》极端幽默的对白当中时，我回想到了那段过去的日子，那段也许空虚，也许茫然，但却永远值得我们怀念的日子。财神不但我们奉上了一道电视剧的文化大餐，还给了我们更多追忆似水年华美好时光的美文佳作。这些佳作都经过了网络的千锤百炼，被各大网站争相转贴，时至今日都是精品佳作。财神的文章里可以读到我们每个人都曾经有过的悲欢离合，爱恨情愁，甚至是我们活动过的场所，生活中的琐事都那么的相似。财神用他极具特色的语言说出了我们曾经的感受。

"宁财神也成功，也没有安全感；也入世，也出世；也善良，也邪恶；具有一切天才少年儿童的不稳定因素，骨子里是一典型上海男人，语言和思想却很像个北京人。"这就是好朋友李寻欢对宁财神的概括。

宁财神的真名叫陈万宁，他说，当初上网注册网名时，他本意是想叫"宁采臣"，就是《聊斋》之《小倩》里那个倒霉的痴情书生，没想到这个名字已被别人抢注。考虑到广东话里，宁采臣谐音宁财神，于是就有了这个网名。



在做编剧之前，宁财神曾经是网络知名写手，以写鬼故事和酸段子见长，与李寻欢、安妮宝贝并称为网络上的"三驾马车"。然而，在宁财神看来，网络成名完全就是"走了狗屎运挡都挡不住"。

"小时候不知道写作是干什么的，长大发现有时候通过写作可以跟自己对话，才会喜欢这感觉。比如写作时会不断用文字跟自己的心在对话的时候，那种感觉还是挺舒服的。"

同期代表草根

白金写手——唐家三少
1981年生，主要作品《光之子》、《狂神》、《善良的死神》。
今又何在——今何在
1978年生，主要作品《悟空传》、《若星汉天空》、《今何在：羽传说》。

[草根明星·视频明星]
dodolook，粉嘟嘟美少女

如果你是御宅族，你不可能抵挡她的魅力。这个年仅22岁的女孩凭借自编自导自演的搞笑视频短片在中文网络上迅速蹿红，成为中文网络最火的视频播客。更因为她可爱漂亮的形象而被称为"宅男杀手"。dodolook外型亮丽，称的上是美人胚子，不过她是爱搞怪的美少女，喜欢对的Webcam做各种搞笑动作，毫不在乎破坏形象。dodolook只有一个，她的存在是给我们欢乐（她自己有说过大概这样的意思），所以我们不用再去管这些那些七七八八的东西，开心就好。目前她的视频播客点击率已经突破千万，而且还在以每天五六万的速度递增。以她名字注册的域名也已经被炒到了20万元。除了她自己的播客之外，粉丝们为她建立的站点也非常多。

dodolook这个名字最早出现在网络上是2003年，2002年，18岁的dodolook进入桂林电子工业学院（2006年改名为桂林电子科技大学）学习语言。在随后的一段时间里，她喜欢上了自己做GIF动画图片，并把一些自己比较满意的GIF图片传到了网上。当时她主要活动的网站是七色鸟以及agenow等。那段时间，就已经有一些人因为她制作的GIF图片开始注意到了她。

2004年出国前往加拿大的蒙特利尔市，攻读视觉设计之后，dodolook也仍然以图片为主要的表达手段。但去年12月，dodolook无意中发现台湾的imvlog视频网站上有自己非常喜欢的日本明星RYO的影片，而且这个网站还在举办一个头奖为5000美元的影音大赛。



虽然播客开通后没多久，dodolook就拥有了20多万的点击量，但她真正的走红却始于媒体报道。自从有台湾媒体注意到她的视频播客之后，她的个人影音播客短短几天内便由原本的20多万人次迅速突破百万，现在已经有众多网友自发性地帮她成立后援会，她的百度贴吧也是热闹非凡。

同期代表草根

快乐自己，快乐大家——后舍男生
两位广州美院的男生，他们靠夸张地恶搞博得网友喜爱。
血案馒头——胡戈
恶搞制作了时下的知名影视作品，被人戏称"把被颠倒的世界重新颠倒过来"。



贴近生活永远才是最重要的，就如同你不能放弃生活一样，你也很难拒绝这些发生在你身边的故事。

怎么样的美剧最能吸引眼球？

像《24》一样找一个创意点？好办法，但毕竟实时故事的点子不是人人都能想到的，而把故事塞满每一分每一秒也并非易事。

像《LOST》一样大玩悬疑？好办法，不过看看眼见就要自我迷失的《LOST》和例如《SixDegrees》《Vanished》这样的半红不紫片子，显然不是所有人愿意被长时间忽悠。

像《PrisonBreak》一样培养个电视帅哥？好办法，可事实上越狱在美国并没有国内那样的火暴。

我举了这么多例子其实只是想说明一点：电视剧可能需要一些噱头，但贴近生活永远才是最重要的。看看《GrowingPains》看看《Friends》这些片子，尽管你会认为他们没什么暴点也不够刺激，但是就如同你不能放弃生活一样，你也很难拒绝这些发生在你身边的故事。

《Smallville》就是这样，在美国乡村音乐的衬托下，金色的麦田、破旧的谷仓、安详的小镇、宏伟的山庄，或许比不上《24》的世界旅行和《LOST》夏威夷小岛秀，但这份生活的情调则是刻意不来了。

他确实是超人，但他还没有披上红披风，或许叫他克拉克·肯特更合适些……

在被日本动漫充斥的中国，可能没几个人对美式动漫感兴趣，但就算如此又有谁不知道超人呢？作为世界上第一个超级英雄，超人承载的东西实在太多太多了。他是对正义的寄托，他是对梦想的追求，很多时候他已经不只是一个动漫人物这么简单了。正因为如此，当《超人归来》这样的电影也能大红时，你也就没有必要惊讶什么了。

说到这里可能有人会纳闷，超级英雄怎么能和生活化搭上关系？一个钢铁之躯的英雄，击败一个个想毁灭世界坏蛋，还有什么生活化可言？当然，他确实是超人，但他还没有披上红披风，或许叫他克拉克·肯特更合适些。

不错，《Smallville》所讲述的就是超人成长的故事，这时候莱克斯还是他的朋友，这时候克拉克还喜欢着青梅竹马的拉纳·朗，这时候路易斯还没有出现，而Smallville就是超人成长的地方……

他遇到一对真正完美的父母，哪怕自己整天提心吊胆的怕自己孩子的秘密被别人发现，也决不给克拉克多担上一点压力。

在一个偶然的日子里Smallville小镇的上空突然下起了流星雨，这对于小镇来说可能是场灾难，但对于肯特夫妇来说这天却是他们一生中最重要的一天，他们收养了这个伴随流星雨到来的孩子，并将他取名为克拉克·肯特。

植物的成长离不开土壤，同样孩子的成长自然也与家庭息息相关，克拉克无疑是幸运的，他遇到一对真正完美的父母，他们无微不至的保护着克拉克。他们从来没有因为他的特殊而戴着有色眼镜看他过，即使自己整天提心吊胆的怕自己孩子的秘密被别人发现，也决不让克拉克多担上哪怕一点点压力。有时我不禁在想：如果克拉克和莱克斯对调父母话会发生什么？人之出到底是本"善"还是本"恶"？

与克拉克相比莱克斯的成长无疑是个悲剧，尽管生在一个极其富裕的家庭，但却没有从父亲这里得到一丝关爱。他的父亲莱内·卢瑟始终教导他"商场如战场"的道理，希望他成为一个商场上的领导者，甚至将自己的儿子视为自己将来的对手。童年丧母的悲剧更是让父子的关系趋向紧张，加上流星雨后就变成光头的他，也时常遭到他人的嘲笑。所以说莱克斯是在黑暗中长大也毫不为过，而正因为这样遭遇才会使得他越发向往克拉克的生活。

越是亲近的人就越不能接受自己被欺骗的事实，与其说是偶然不如说是"宿命"……

有时候你越发向往一样东西，你就会越想要得到他了解他，莱克斯就是这样。虽然他很在乎克拉克这个难得的朋友，但他却总试图挖掘出克拉克的秘密，他可能只是希望了解克拉克与自己到底有什么不同，想了解为什么克拉克能得到的这些亲情和爱情而自己不能。最终向往慢慢的变成了想抢夺欲望，而渴望了解真相的心态也逐渐成为一种疯狂的求知欲。莱克斯在不知不觉中越来越像自己的父亲，残暴、阴险、为达目的不择手段，从克拉克的好友变成敌人，与其说是偶然不如说是"宿命"……

有人想不择手段的了解克拉克，但也有人害怕克拉克的与众不同，皮特就是其中最鲜明的例子。与莱克斯不同，皮特是和克拉克从小玩到大的挚友，性格开朗的他总将发生在克拉克深上的一些怪事称为"克拉克现象"，全然只当其是巧合玩笑而没有过于在意。他们一起玩耍、成长、学习就如同兄弟一般，他们几乎无话不谈——克拉克超能力和身世除外。



越是亲近的人就越不能接受自己被欺骗的事实，无论这个谎言是善意的还是恶意的。一次偶然的事件让克拉克不得不告诉皮特自己的秘密，之所以这么做除了形势所逼另一方面也是因为他认为皮特能接受这一切。可事实并非如此，当皮特知道这一切不可意思的真相后，他发现克拉克这个自己最好的朋友其实无时无刻不在欺骗自己。原来迟到校车的他能一瞬间来到学校，原来他在每次与自己打球时都让着自己，原来Smallville的所有怪事都是由他而引起，一个个谎言和秘密都在此一并揭穿，显然这不是一个普通人能在短时间能接受的。尽管随后他慢慢调整自己的心态，让自己尽量能接受这些事实，但知道真相的他无时无刻不面临着危险，最终他只能选择离开——这个最好的方式。

有人始终活在过去，但也有人永远放眼着未来。

说完克拉克的朋友再来说说克拉克的爱情吧。拉娜·朗在超人的漫画里就是克拉克小时候青梅竹马的朋友，她是除了克拉克的父母外第一个知道克拉克秘密的人，而在《Smallville》中拉娜更是此片的女主角，尽管露易斯在随后几季出现了，但克拉克与拉娜爱情仍然是不变的主线。

有人始终活在过去，但也有人永远放眼着未来，拉娜就是这么一个坚强的女孩。尽管父母被那场流星雨夺走了生命，但拉娜始终保持着乐观向上的精神。而这份乐观甚至能照亮其他人，可能克拉克正是因为如此才迷恋上了拉娜的。说起来，拉娜和克拉克的爱情属于典型的拉拉扯扯型，每当两人的关系趋于明朗时，总会适时候的出现些人和事来破坏这来之不易的感情。如同皮特的离开一样，拉娜与克拉克最大的距离就是那段"善意的谎言"。没有一个女人希望自己的情人有事情瞒着自己，拉娜也是一样。分分和和、离离别别，这事情不是两三句话就能说明白的……

与拉娜的苦情相比，克洛伊则分担了更多的喜剧成分。在克拉克眼中克洛伊更多的是自己的兄弟，而没有什么男女感情在里面。但克洛伊却不是这么想，虽然表面上经常嘲笑克拉克，但克洛伊在他身上总有着一份少女情怀。但可能是太关注拉娜的关系，克拉克却没有丝毫察觉。尽管有一段时间内他俩尝试过交往，但克拉克还是无法摆脱对拉娜的爱。此时克洛伊才发现，她与克拉克还是更适合做朋友而并非恋人。

希望编剧要给克拉克和拉娜一个美好的结局，也让Smallville这个成长的地方变的更加完美……

戏内总算是扯完了，再说说戏外吧。说起《Smallville》的成功之处，那无疑就是选角了。作为一部青春偶像剧克拉克的善良、拉娜的感性、克洛伊的机灵都得到完美的演绎，而大反派莱克斯更是一改以往形象，成为了超级迷人的大光头，人气甚至反客为主的超过了"超人"。但选角的成功并不代表内容上的偷懒，《Smallville》另一吸引我的地方就在于其经常调整拍摄手法和叙事手段。作为一部科幻片，《Smallville》在特技上的表现也决不马虎，每季的首尾两集更是有电影级别的大特效。另外作为一部以超人为卖点的剧集，超级英雄的串门自然是少不了的，闪电侠、绿箭、潜水侠、火星人等都悉数登场，后期更是组成正义联盟与莱克斯的33.1对抗。

说起来《Smallville》也已经拍到第6季了，最后，我希望不管剧情接下来如何发展，编剧都能给克拉克和拉娜一个美好的结局，也让Smallville这个成长的地方变的更加完美……



樱影相随

文：夕阳星夜

不知她是否可好？万千的思绪挥之不去。夜空中闪动的星光也在和心一起跳动着，想念着。可曾记得，那无微不至的关怀；可曾记得，那叮咛耳边的细语；可曾记得，那永带微笑的面容；可曾记得，那像天使庇佑般的身姿。

可曾记得，那漫漫长夜中，有一片沉睡的樱花。

她不是母亲，但她比母亲更温柔；她不是女神，但她比女神更慈爱。她只是一个年龄稍大一些的女孩，却是孩子们赖以依靠的姐姐。她的待遇并不比下面的孩子们好多少，甚至有时孩子们受不了的痛楚全都加在她身上，但她在孩子们面前总是那么和蔼可亲。她温润的话语像一汪清水存于他们的心间，在那样黑暗的环境中，成为孩子们心中唯一的希望之光。她被训练摧残得哭了，她会为她擦去泪水；他嫌饭不够吃，她会把自己的饭分给他；她闹脾气了，她会马上让她开心。他们都笑了，她也笑了。

人心有情，战事无情。年幼的孩子们被迫踏上战场，从此与心爱的姐姐天各一方，杳无音讯。但即使如此，心中仍坚守离别时的誓言，相信终有一天还会再见。

相信并等待着，那个熟悉的声音终于从通讯机中传来，那个熟悉的面容在荧幕上依旧妩媚。再会的时刻本应相拥，迎接而来的却是如雨的炮火。

是处于不同立场而刻意为之，还是已经忘记那曾经相处的日日夜夜？孩子们不敢相信，也不愿相信眼前的事实。但那个和蔼的姐姐却始终没有在面前出现。每一次满怀希望的相见，却总是演变成刀枪相抵的相拼。

姐姐，你真的忘了我们吗？孩子们深情的呼喊触动了她内心深处仍残留的记忆—原来自从和孩子们分别后，她就被当作兵器一样进行了数次调整，包括那些美好的、温馨的记忆。但面前的孩子们毕竟是曾经和自己朝夕相处、相依为命的弟弟妹妹们，即使记忆已经被修改，即使那魂牵梦绕的生活似乎并不存在于脑中，朦胧的一丝牵挂也仍沉睡在灵魂的不可触及的最深处。那是她精神的圣域发出的最后的光芒，使她最终没有对孩子们下杀手。而在逐渐和姐姐的接触中孩子们也弄清了事实，愤怒的他们决定亲手把姐姐夺回来。

总会有一些人，为了达成目的甚至使用令人发指的手段，而可怜的她却正是被这一群人所操控。精神化为了数据，灵魂化为了程序，只留下空壳一般的身体与机器相联结。华美的幻之樱依旧妖艳，坐在里面的却是活着的死人。暴乱的樱花在战场上狂舞，意识中最后的光芒也完全被黑暗所笼罩。几乎绝望的孩子们在朋友们的鼓励下绝对抓住这也许是最后的机会。

姐姐，我们来了……

幻之樱的炮火停止了，她的系统出现了紊乱。孩子们的呼唤超越了冰冷的钢铁躯壳，穿越了机械和电路交织的混沌。那沉沦在无底深渊的她毕竟还是人的身躯，有着人的知觉，那好似穿越了无数次元、飞越了几亿光年的微弱的呼唤最终还是传到了她的耳里。



系统崩溃。

在孩子们惊诧的目光中，塞罗博士来到了已经瘫痪的幻之樱面前

站起来吧，樱花，你还能战斗！

我的……敌人……是……

幻之樱再次飞起，在空中架起的枪口喷出令人绝望的火光……孩子们闭上了眼……被姐姐杀死……也许也是个不错的结果吧……

然而，子弹却打向了身后敌人的战舰。

姐姐？你……

很久不见了……各位……那才是，我要打倒的敌人！

幻之樱已经没有了先前环绕在身边的阴霾和诡异。它来到孩子们的身边，就像以前保护他们那样……

孩子们的呼唤加上她的记忆备份，终于唤回了她的意志。这是心的光芒，这是思念的力量……

期待的重逢终于到来。无数个日夜的思念汇成一滴滴泪，正等待着洒落在姐姐的身上。幻之樱身边围绕着三架机体，就如同那时，姐姐哄着他们，他们依偎在姐姐的身边……

可是，孩子们甚至还没有体会到重逢的喜悦，突然出现的敌人却把命运推向了另外一个极端。面对着不断复活的这一切的始作俑者，她做了一个也许是最错误的决定。

如果把你彻底消灭的连灰都不剩就不会重生了吧！

姐姐！不要啊！！

再见了……最后能想起你们，我真的很高兴……

她的话语仍是那样温柔，她的笑容仍是那样甜美，就连笼罩住她的火光，也并不刺眼……

姐姐，你为什么要走。姐姐，你可知道孩子们还在等着你，你可知道孩子们才刚刚盼到你。姐姐，你就如此狠心抛下我们吗。孩子们的呼唤能穿越钢铁却穿不透火焰，孩子们的思念能飞越时空却飞不进闪光。这一刻，思绪定格。这一刻，樱花飘落。

姐姐还活着。

哎？

是的，她活在我们的记忆中。

她活在孩子们的记忆中，与那些甜蜜的日子一起，永远的，伴随着他们。

夜空，一片樱花静静地随风飘着，那样的闲适、惬意。明明就在眼前，只要一伸手就能牵住它，却在突然间变得模糊，变得缥缈，化为不可触及的幻影。

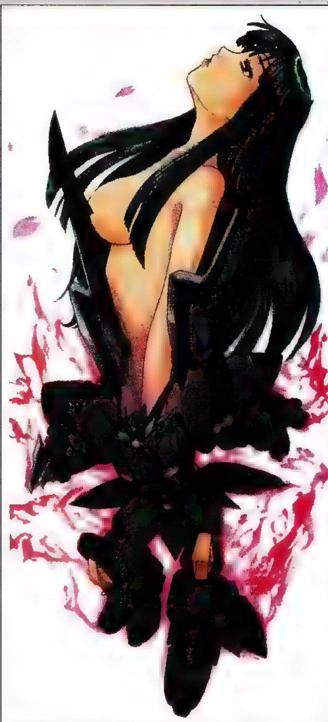
樱花的幻影，却也同样是那么美……

星幕之下，一首诗歌不知从何处飘来，如泣，如诉。是谁所作，又在咏唱对谁的思念？

曾有过那万般媚柔，如今只剩泣在心头。

当有一天再次邂逅，却牵不到昔时的手。

给予过的深深关爱，至今仍在心处深埋。



当那一天你已离开，才知道不可重来。

那樱花，轻轻随风飘来，那樱花，悄悄借风离开。

无忧无虑，似乎一切已成灰埃，却是看不到孩子们的悲哀。

樱花飘，樱花飘，飞越留恋的过道。

请风将她照顾好，别再有困扰。

樱花落，樱花落，消失在遥远的星河，

只留下点点花影，永远陪伴于我。

花瓣纷飞，樱影相随……

“《超级机器人大战》系列”一向以热血向上的故事著称，而在《OG2》中，编剧却大反其道，用凪沙樱花这个角色让众多玩家狠狠地感动了一把，笔者自然也是其中之一。虽然故事涉及众多科幻元素，表达的感情却是十分的真切。《OG2》是机战中少数带有浓厚伤感风情的一部作品，也是笔者最喜欢的GBA平台作品。值《OGS》发售日确定之际撰文一篇，回忆那曾令我潸然泪下的故事。也让我们一起期待《OGS》的到来，在新的平台上再次体验那回归的感动和柔情吧。



冷笑话

“爸爸，晚上我们去看马戏吧？”“儿子，我没时间。”“听小朋友说，马戏团里有一位不穿衣服的阿姨在老虎身上跳舞。”“那好吧，咱们一起去，我很久没有看老虎了。”

幻想之彼端
探秘伊瓦利斯大陆（上）



2007年，“《最终幻想》系列”诞生二十周年。整个游戏业界发展不过二十余年，应该说，这是一个伟大的游戏系列。也许所有的玩家都应该顶礼膜拜，感谢坂口博信二十年前的孤注一掷，为人世间留下了一个神话和无数感动。

伟大的游戏应该被纪念，于是今年俨然成了“最终幻想年”，多款“《最终幻想》系列”作品箭在弦上，蓄势待发。它们或为纪念性质的复刻作品，或为开创幻想的全新之作，而其中更以由《最终幻想XII 亡灵之翼》、《最终幻想战略版 狮子战争》、《最终幻想战略版A2 封穴的魔法书》等几款作品所组成的“伊瓦利斯联盟”为主力部队。而之所以命名为“伊瓦利斯联盟”，是因为这几款游戏的故事都发生在一个被称作“伊瓦利斯”的奇幻世界里。

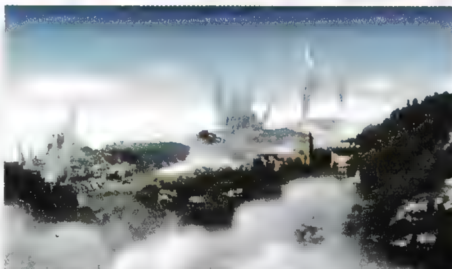
当读者朋友们看到这篇文字的时候，“伊瓦利斯联盟”先锋《最终幻想XII 亡灵之翼》应该已经发售了，而“狮子战争”也将紧随其后爆发，看来未来的一段时间内我们将长驻伊瓦利斯。于是，白夜想，不如就让本人来做向导，引领大家走入这片神秘大陆……

孕育幻想的世界，战乱与浪漫并存的大陆

伊瓦利斯虽然是在虚拟的游戏中幻想杜撰出来的一个世界，但其魅力绝不亚于现实世界中任何一个地方。孕育出多款“《最终幻想》系列”的它，在人们印象中有着浪漫祥和遍布的一面，又有着战乱纷争充斥的另一面。

1997年，伴随着“《最终幻想》系列”的衍生作品《最终幻想战略版》在PS上的发售，伊瓦利斯世界被从游戏世界博物馆厚厚的历史资料中翻了出来，伊瓦利斯的故事在这里第一次向世人所讲述。而当它在玩家面前首度亮相时就遭受了一场长达数十年的战争的洗礼。所以当时可能它留给人们的印象也许只有永远昏暗的天空和随处可见的战火，一种如战场上重甲骑士的盾牌般厚重的感觉。

其后在GBA上的作品《最终幻想战略版ADVANCE》将故事发生的大背景继承了前作并保留在了伊瓦利斯世界中，在本作中，虽然随意摆放建筑物的系统淡化了伊瓦利斯大陆的地理细节，但存在于这片大陆之上的其特有的文化则更为全面的展现在了人们眼前：种族、职业、召唤、星座、魔石、法律，这些都成为了后来提及伊瓦利斯首先就跳跃出来的关键词。



在以上这些作品勾画出一个基本已经成型的伊瓦利斯后，真正赋予它灵气的《最终幻想XII》降临于世。在《FFXII》中，那个年代的伊瓦利斯大陆被完完全全地展现在了玩家面前，其上的各个地区的风土人情以及气候都被表现的淋漓尽致，而在帝国之前大兴战争的背景下，自由翱翔的飞空艇以及那些隐藏在大陆上鲜为人知的古遗迹却于紧张中散发着一种别样的浪漫气息，给这片大陆凭添了更大的魅力。

现在看来，也许历史悠久的假想世界伊瓦利斯是以混入了古代欧洲、阿拉伯以及其他各国文化的地中海地区为原型的，接下来白夜将结合几款以伊瓦利斯为舞台的游戏来和大家聊聊这个剑与魔法共存、炼金术及工业文明都十分发达的中世纪欧洲世界。



■孕育在伊瓦利斯的第一个幻想——《FFT》

种 族

在伊瓦利斯世界中，各种各样的种族共存是它最大的特点。各种族之间的智力水平身体特征以及文化都相差甚远，他们在这个社会的不同阶层中扮演着各自不同的角色。种族文化在各个与伊瓦利斯相关的游戏中都占有很大的比重，而这些游戏中让种族特点得到了最大程度体现的还要数“《最终幻想战略版》系列”。在这个系列中，职业是和战斗能力紧密相连的一个要素，而职业本身则与种族有着特殊对应的关系，具体体现在某些职业只有特定的种族才可以修得这一点上，通过观察这些职业与种族的特定关系，也可以间接地发现不同种族各自的优势和劣势。

下面白夜为大家简单列举一下居住在伊瓦利斯大陆上的种族：

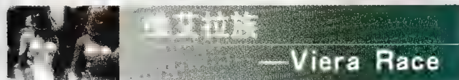


人类 Hume Race

人类在伊瓦利斯大陆上是所有已知智能生命体中数量最多的，据在《最终幻想XII》故事发生的那个年代的不完全统计，当时人类占据了伊瓦利斯世界已知智慧生命体的40%以上，因此伊瓦利斯的大部分领土也是在人类的控制下，而各国的统治阶级也基本上都是人类。

其实人类的平均寿命要比其他种族要低，而且在体力、智能等方面相对于其他种族都没有很大的优势，但人类的繁殖能力非常高，并且有着很强的探求心理，所以人类不断的向伊瓦利斯大陆上的每个角落扩张，从而慢慢地在全伊瓦利斯都有了人类活动的痕迹。人类的对其他的东西，比如力量、知识、金钱、权力等都有着很高的欲望，于是他们不断地开发各种技术以求获得更多的力量和金钱，而对于权力

的渴望使他们集结成了众多的集落和国家，并希望凭借自己的强大来统治别人。而在这个过程中，伊瓦利斯社会的政治和经济也得到了不断的发展。

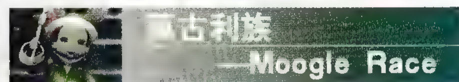


维艾拉族—Viera Race

维艾拉族给人们的印象可能就是两个字：兔子。因为居住在森林中的维艾拉族的外型特点非常像兔子，他们长手长脚，有着如兔子一样的长耳朵，而且拥有一头美丽的银白色长发。

维艾拉族是一个很古老的种族，他们在身体方面要比人类强很多。他们的平均寿命是人类的三倍左右，但成长速度却和人类相同，也就是说他们生存的绝大部分时间都是身体状况最好的青壮年阶段。维艾拉族人的视力和听力都非常强，并且还可以听闻森林的精灵之声，并且可以利用伊瓦利斯大陆上的“魔雾”制造出结界，这些特点在GBA版的《FFTA》中也有所体现，“精灵使”和“召唤士”是维艾拉族所特有的职业。

虽然维艾拉族拥有如此优秀的身体条件，但他们对各方面的欲望却要比人类低得多，所以自古以来维艾拉族都很少离开他们所居住的大森林，避免与人类以及外界其他种族发生直接冲突，靠在森林内打猎以及采摘野果等过着自给自足的生活。

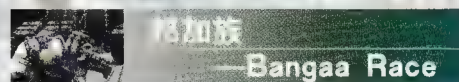


莫古利族—Moogle Race

莫古利是“《最终幻想》系列”的老朋友了，提及莫古利大家可能第一个想到的是那只憨态可鞠的小猪。不过这里要特别说明，伊瓦利斯世界中的莫古利可不是那个样子的。

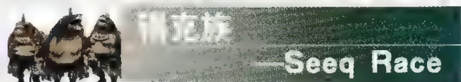
在伊瓦利斯大陆上的莫古利族人其实看上去也有些像兔子，他们全身长着柔软的绒毛，非常像兔子的大耳朵，背后还长有类似蝙蝠的小翅膀，在说话时每句话结尾都要带上“库啵”的语气词，矮小的身躯配合这些特点看上去非常可爱。不过这样的身体条件是不可能与其他种族在武力上相抗争的，所以莫古利族把精力都投入在了知识上，它们的动手和学习能力很强，基本从事的都是机工学（与机械相关的技术知识）和药物事务，尤其是在机工学方面尤其擅长，所以大家在《最终幻想XII》里见到的莫古利基本都是飞空艇整备人员，他们在工业文明方面的贡献对伊瓦利斯有着巨大的影响，像飞空艇这种划时代的发明可以说改变了整个伊瓦利斯大陆上生物的移动方式。

因为莫古利族并不好战，所以它们与其他种族都可以和睦相处。



邦加族—Bangaa Race

邦加族是从爬虫进化而来的种族，同样长着长长的耳朵，但它们的耳朵是垂下来的，所以它们有着“垂耳”的别称。邦加族同样拥有很强悍的身体，它们的皮肤非常坚硬，有着很强的运动能力和繁殖能力，寿命一般是人的1.5至2倍。邦加族人有着各种各样的肤色，红、黄、绿、青、灰等等，实际上皮肤颜色的不同也决定了它们有着不同的能力，有些性格温顺，有些则比较残暴。邦加族的进化并不十分完全，所以他们的头脑构造以及发音系统的构造不适合进行魔法咏唱，所以他们一般为战士之类的职业，在GBA的《FFTA》中，邦加族的特殊职业圣殿骑士也反映出了他们的特点，各位玩家一定还对《最终幻想XII》中那个疯狂追杀巴尔福雷的邦加莫南吧，物理攻击技能丰富但魔法却不会多少，这个阴魂不散的邦加族战士在近期的NDS大作《最终幻想XII 亡灵之翼》中同样会出场。



锡克族—Seeq Race

锡克族的外型特点给人的印象就是：猪。它们的肥胖臃肿的身体和朝前的鼻孔都很像猪。它们的性格非常单纯直接，遇到事情首先想到的是用武力来解决，虽然看起来身行笨重，但其实行动非常迅速，而且力量惊人，是很好的近接战斗单位，因此在战士、卫兵以及赏金猎手等行列皆可以见到它们的身影，也许很多玩家还有印象，在《最终幻想XII》的大地图战场上经常能碰到锡克族的NPC赏金猎人。

由于智力和身体原因，他们和邦加族是伊瓦利斯大陆上地位比较低的种族之一，经常可以看到它们从事类似于工人的体力劳动。另外锡克族对于发光的东西有着特别的爱好，所以它们异常喜欢金子和宝石等物品，但这些东西带在它们丑陋的身体上却常常使它们被取笑。



努·牟族—Nu Mou Race

有着尖利的爪子，野兽般的四肢和粗长的尾巴，浑身覆盖着浓密绒毛，不过这样的体型特点并没有使它们成为战斗力强大的民族，它们的容貌看起来很和蔼温和，并且对音乐和知识有着强烈的兴趣。它们的智力相当发达，对伊瓦利斯大陆上的“魔雾”非常敏感，可以借助并使用非常强大的魔法。在GBA版的《FFTA》中，努·牟族的特有职业“炼金术士”也反映出他们魔力强大的特点。



艾葛尔族—Iger Race

即将在《最终幻想XII 亡灵之翼》中占很大戏份的种族，他们生活在之前关于伊瓦利斯的游戏中没有出现的漂浮大陆莱姆莱斯上。艾葛尔族的外型看起来与人类并无太大差异，惟一不同的就是他们背后那对惹眼的翅膀了，为了维持翅膀能够飞行的机能，他们身体衰老的速度要快于常人，所以艾葛尔族人的平均年龄只有40岁左右。他们个性冷静沉稳，因此与世无争，但这也使他们逐渐丧失了对梦想以及希望的追求。（在《最终幻想XII 亡灵之翼》中登场的翼之裁判，白夜怀疑他也是艾葛尔族的人，那大翅膀暴露了他的身份。）

上面就是伊瓦利斯世界中所活跃的各种种族，其实除了以上这些，还有一些数量稀少，生活相对独立的种族，比如在《最终幻想XII》中大沙海中活动的因萨族，战斗力极其高却与世无争的伽利大族等等……它们共同构成了伊瓦利斯世界的社会，形成了伊瓦利斯独特的文化。



魔雾、魔石、魔法

在伊瓦利斯大陆上，有一种充满奇异力量的“魔雾”，它遍布整个伊瓦利斯，在通常状况下魔雾为无色的透明物质，不过在浓度达到一定程度后会产生颜色和气味，《FFXII》中有些地方便可以用肉眼看到魔雾。

魔雾的质、量、种类及属性等因地区不同而有所差异，因此各地区的气候和环境也有着比较大的差异。魔雾浓度过高的话其实并不是什么好事，它会使环境恶劣甚至生物凶暴化并变异成为怪物。

不过魔雾本身同时也是一种自然能量，人类通过研究尝试了各种方法来利用它为生活制造便利。他们首先发现了含有魔雾的矿石——魔石，这种魔石里面蕴涵魔法之力，人们利用魔石可以实现治疗、释放火焰等各种效果，并渐渐的根据使用者的意志实现各种复杂的效果，而一些怪物也可以通过自身体内的魔石释放出自保的魔法障壁（《FFXII》中BOSS在快被干掉时经常释放的无赖招数），这就是最初魔雾的利用——魔法。

随后人类在研究魔雾的过程中开发出了一种靠人工压缩魔雾并安全从中抽取能量的技术。这种抽取出的能量要比蕴涵在一般魔石中的能量大很多，于是这种能量被用在了以飞空艇为代表的各种大型机械的动力方面。如今魔雾已经和伊瓦利斯世界中的各种族生活分离不开了。

魔石与浮游大陆莱姆莱斯

前面曾提到魔石，其实魔石也不仅仅是作为释放魔法的介质而存在的。魔石也分为几种，除去释放魔法用的“魔法石”，还有产生浮力的“浮游石”和可以记录下声音和影象的“记忆石”以及召唤出召唤兽的“圣石”等等。

记忆石在此不多说，在《最终幻想XII》中用来记忆游戏记录的那些石头即为记忆石，配合《亡灵之翼》的发售，我们重点先来说说“浮游石”，浮游石是一种可以产生使物体浮起的力量的魔石，在伊瓦利斯，人们通常利用浮游石来作为飞空艇浮空的动力。另外还有一种巨大的浮游石存在，它们所产生的浮力可以支撑起一整座城市，这也解释了为什么在伊瓦利斯会有空中都市的存在，《最终幻想XII 亡灵之翼》的故事所发生的地点莱姆莱斯也是靠这种浮游石而漂浮在伊瓦利斯大陆上空的，但由于莱姆莱斯周围布有结界，所以没有什么人亲眼见到过它的存在。


▲《FFXII 亡灵之翼》中的浮游大陆莱姆莱斯

下期重点：召唤、空贼、狮子战争……



动漫速递



梅津泰臣新作OVA《KITE LIBERATOR》启动



日本动画界的另类大师梅津泰臣在沉寂了多日之后终于要推出他的全新OVA之作《Kite Liberator》！熟悉梅津泰臣作品的人看到这个名字会不会连想到早些时候他的一部18禁动画《A Kite》？没错，你可以将《Kite Liberator》当作是《A Kite》的续作，因为根据官网目前提供的简介来看这两部作品的世界观是相互吻合的。但官网同时指出，《Kite Liberator》是一部一般向动画作品，并非18禁，可能某些人看到此处就要略感失望了，必竟梅津泰臣三部代表之作《A Kite》、《Mezzo Forte》和《Yellow Star》都是将血腥与色情完美结合展示暴力美学魅力之作，既然是一般向作品的话必定是要收敛一些的。梅津泰臣工作效率低下的毛病在业界内也算小有名气，尽管他在《Kite Liberator》的官网公布说这部作品将会在07年秋与FANS见面，不过实在不太保证一定没有跳票的可能……

《Kite Liberator》的故事是发生在《A Kite》结束几年之后，都市的黑暗中，有一位美丽的少女在轻盈的起舞。她如同死亡天使一般轻易的将猎物抹杀，随后又消失在了夜幕之中。这位少女名叫百南花，平日中只是个朴实的女子高中生，但夜晚却会化身为死亡天使起舞在血腥之中。命运残忍的玩弄着她纤细的内心，她未知的过去与已经死亡的赤井有着因果关系，百南花能否突破黑暗的笼罩，她的双眸能否看清自己的未来呢？

林原惠全新专辑《Plain》发售



声优界的女王林原惠小姐自从三年前出品了一张名为《Center Color》的专辑之后便一直没有新的大碟发售，虽2月曾推出过一张新单曲，但并不能满足广大女王控的胃口。而在4月21日，时隔三年之后林原小姐的新专辑《Plain》终于问世了！这张专辑中收录了14首原创歌曲，其中有5首是新曲。同时这张专辑也是林原在产子之后复出的首张专辑，颇有纪念意义。专辑分为通常版和限定版两种规格，限定版附送RADIO节目“林原惠的Tokyo Boogie Night”放送600回纪念公开录音“胎教's”的音源，时间长达一个小时，绝对是物超所值的一张CD。关于专辑的标题《Plain》，林原表示是希望向FANS展示一个最为原始、坦率的自己，就连专辑封面的照片都是她未经化妆过的素颜，希望借此能传递给FANS纯真的感动。

《灼眼的夏娜》即将制作TV动画版第二季



4月1日，在秋叶原UDX的3D剧场会场内“电击文库 春之祭典”正式拉开了序幕。在祭典现场“夏娜Project 2007-2008”的栏目中，公布了电击文库旗下超人气小说作品《灼眼的夏娜》将制作TV动画第二季，并于今年秋天放映的消息。《灼眼的夏娜》作者高桥弥七郎，由いとうのいぢ负责插图，曾于2005年推出过TV动画版，去年年底推出过一张OVA，讲述温泉之旅，而《夏娜》的剧场版也于4月上映。在这次新作发表会上，动画监督渡部高志、原作者高桥弥七郎、插画家いとうのいぢ、Mediaworks的常务董事冢田正晃、Geneon Entertainment的制作部部长川村明广均登台畅谈了《夏娜》从TV版到OVA再到剧场版和秋季播出的TV第二季的发展过程。TV版第二季名为《灼眼的夏娜II》，监督为渡部高志，系列构成为小林靖子，人设为大冢舞，担任夏娜和悠二配音的仍是钉宫理惠和日野聪。

日本动画歌谣祭 Generation-A即将召开



Animelo Summer Live是令无数动画爱好者为之疯狂的动画歌曲演唱会，该活动从2005年开始举行，每年的夏季举行一次，云集了动画歌曲界的着名歌手、声优同台演唱热门动画以及经典动画的主题曲，对于广大的动画迷们而言，Animelo Summer Live等同于一年一度的朝圣活动，是能够令动漫之魂燃烧起来的祭典。

每年的Animelo Summer Live都会有不同的标题，例如2005年为THE BRIDGE，2006年为OUTRIDE，而2007年7月7日将在东京武道馆举行的Animelo Summer Live 2007则名为“Generation-A”。“Generation”有“一代、世代”的含义，而“A”则象征着“ANIME”。同往届一样，此次Animelo Summer Live依旧云集了众多巨星，其中包括动画歌曲界的王子——影山浩宣率领的JAM Project、奥井雅美、栗林みな实、高桥直纯、水树奈奈、桃井はるこ、ALI PROJECT等人。主题曲的CD将于6月20日发售。

京都动画首本在线杂志登场

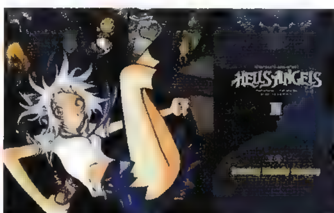


曾凭借着《AIR》、《KANON》、《凉宫春日的忧郁》、《全金属狂潮》等人气高品质TV动画作品而受到FANS爱戴的动画制作公司——京都动画日前又有新举动。云集了该公司企划的原创内容在线杂志《京都aniBON》已于3月30日创刊！该杂志并不是一本正统的漫画或者动画介绍杂志，而是以将作品动画化作为中心而展开的规划。《京都aniBON》将会介绍10位有才华的创作者以及他们的作品，例如第一期介绍的就是武本康弘老师的作品《恋爱就是要向前冲》，并有两页关于这部作品动画化的规划概要，此外还有京都动画的原创作品《MUNTO》的介绍。对于京都动画的fans而言，这本杂志绝对是值得一读的，它不但可以在京都动画的网站上免费观看到，而且fans还可以向编辑者提出自己的意见和建议，制作方也明确表示希望听到来自更多读者的心声。

《地狱天使》OVA化决定

《地狱天使》是一部以地狱高中为舞台、围绕女子高中生展开的奇幻漫画作品，混乱且无厘头。作者为寻元森一，菲泽靖负责妖怪设计。虽然是一套日式漫画，但画面却略为偏欧美系；尽管故事发生地是在充满邪恶的地狱世界，最终却没有真正的坏蛋存在。是个虽然莫名其妙但还是会令人忍不住想要读下去的故事。这部作品已决定由MADHOUSE来制作OVA动画，OVA分前后两卷，预计今年发售。负责动画监督的是山川吉树（代表作《Di gi charat 》人设）、人设是中泽一登（代表作《杀死比尔》、《混沌武士》人设）。更多详情尚未公开。

故事讲述的是刚转校的天钟铃音，在第一日的上学途中，为救一只小猫而被车撞倒，从此，她的灵魂便迷路于地狱之中。当上了地狱学生的铃音，还因此结识了一群就读于三途川学园的妖怪同学，原本以为会继续过上平凡高中生生活的铃音却发现死亡原来仅仅是一切的开端……



井上雄彦《零秒出手》再度动画化



《零秒出手》是井上雄彦老师在结束了超人气的高中篮球漫画《灌篮高手》之后又一部以篮球为主题以宇宙为背景的漫画作品，虽然其人气与名望远远比不上《灌高》和《浪客行》，但本着瘦死的骆驼比马大的原则还是得到了广大井上迷的无条件直持。从1996年开始以在线漫画的形式在网络上刊载之后网站访问量令人叹为观止，之后1997年转战到《月刊少年跳跃》上连载，前卫的风格以及SF篮球这些新颖的遐想，带领读者进入了另一个篮球世界。

《零秒出手》2005年年初时曾播出过13话的TV动画版，加入了在原作中没有出现过的登场人物以及相关情节，使得即使看过原作的读者也能带着新鲜感去欣赏这部作品。而这部作品的动画版将有全新的篇章即将展开，根据日本最新的杂志显示，《零秒出手》将再度动画化并于7月播出。各位篮球迷们和井上迷们7月又可以享受到一场篮球大战的盛宴了。

日本讲谈社《周刊早安》举办世界漫画大奖赛

每周发行50万部的日本最受欢迎的青年周刊漫画杂志《早安》今年迎来了创刊25周年。创刊25年来，该杂志陆续推出了《浪客行》、《沉默的舰队》、《医界风云》、《小恐龙阿冈》等大受读者欢迎的作品，常给日本社会带来很大的社会性的影响。为了挖掘人才、突出新秀，《早安》杂志社现向美国、意大利、法国、德国、西班牙、瑞典、台湾、韩国、泰国、中国等世界各地的读者广开大门、招贤求才，开展盛大的大奖赛活动。大奖赛设一等奖1名，奖金5000美元，二等奖2名，各奖励2000美元。获得一等奖的作品将刊登在《早安》上。之后，还将由《早安》的优秀编辑担任主编来协助制作得奖者的漫画创作。而且，对获大奖后的得奖者的作品也有可能得以刊登、或者以单行本的形式在日本和其他国家发行。获得二等奖的作品也有可能由《早安》的编辑人员担当主编，刊登在《早安》或网络周刊漫画杂志《e-morning》上。参赛作品不限国籍，但要求是12页以不50页以下的未在商业性杂志不发表过或未作为单行本发售过的作品。投稿截止日期为2007年5月31日，最终环境作品奖在2007年9月发表在《周刊早安》的官方网站上。



龙之子经典动画《小双侠》《科学忍者队》决定制作真人电影



Index Holdings株式会社的子会社本月10号宣布，两部日本经典动画作品《小双侠》和《科学忍者队GATCHAMAN》将制作真人版电影，其中《小双侠》的真人版电影将于2009年上映。这两部动画作品都是已被收购的龙之子动画公司的代表作。《小双侠》从1977年到1979年2年间总共播出了108话。负责动画人设的是天野喜孝大师，机械设定则是后来担当《机动战士高达》机械设定的大河原邦男先生。《小双侠》的真人版电影将由日本电影界的巨匠三池崇史担任监督，机械和人物设定则由曾负责过真人版《恶魔人》理念设计的寺田克也先生负责。而关于《科学忍者队GATCHAMAN》真人电影的详细情况官方尚未明确公开。

月姬格斗最新版游戏7月下旬发售预定

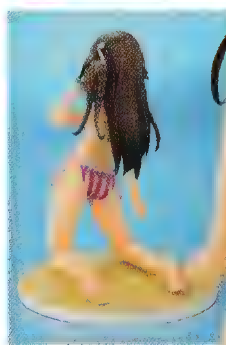
曾经得到《Fami通》31分的周间最高成绩的2D格斗游戏《Melty Blood Act Cadenza》将于7月下旬发售它的PC移植版《MELTY BLOOD Act Cadenza Ver.B》，游戏分为8190日元的初回限定版和6090日元的通常版两种规格。既然是 Ver.B版，自然是增加了很多全新的要素，例如不同角色的特殊攻击、超级必杀和敏捷的防守等。游戏可以使用的角色共有22名，其中包括可爱的阿鲁猫和白之月姬，战斗方式也多种多样，既有对战模式也有无法恢复体力的淘汰赛和自由组合模式等，该作的发售对于各位月姬迷和格斗游戏爱好者爱好者而言可谓可喜可贺了。



文编：雪风　　美编：mookoo

玩转FIGURE







小叽

《人型电脑天使心》

材质:PVC　　生产厂商 アトストーム
高度 21cm　　发售日期 2007年7月
造型师 ケルベロスプロジェクト　售价 6800日元

好久没有见到过《人型电脑天使心》推出相关周边了，所以当这款模型出现在众编辑眼前之时着实迷倒了一大批“怪蜀黍们”。原作中的小叽作为治愈系角色的先驱，全身上下都散发着“萌”的元素。如何在纯真与华美之间掌握好巧妙的平衡点，是考验造型师对原形理解的关键。这款模型采用了淡粉色做为基础色调，可爱的LOLITA洋装映衬金色的长发和白皙的肌肤，营造出柔和的透明感。手指贴近嘴角的可爱动作、微微噘起的双唇和网袜的设定又为模型带入了一丝性感的要素。整体而言，这款模型将动与静巧妙的结合在一起，将“治愈”的特质发挥得淋漓尽致，绝对有购买收藏的价值。

梓川月乃 水着Ver

《日式面包王》

材质:PVC　　生产厂商 ALTER
比例 1/8　　发售日期 2007年8月下旬
造型师 齐藤史树　　售价:5229日元

美少女模型界首屈一指的顶级厂商ALTER将于8月推出他的第二款《日式面包王》女主角梓川月乃的PVC模型（第一款是今年三月发售的梓川月乃制服版）。造型师齐藤史树再度展现了他非凡的造型技巧，塑造出了妩媚性感的月乃泳衣造型。与上一款制服版相同的是，本品依旧是以完美的身材曲线为卖点，凝脂般的肌肤搭配上条纹的比基尼泳衣与碧绿的双眸交相呼应，营造出了炎炎夏日中沙滩上一抹清凉感。双颊上红晕的着色更为月乃平添了些许可爱，别有一番风味。模型的底座还被设计成沙滩的样式，完美打造海边风情。



伊癸斯

《女神异闻录3》

材质 PVC　　生产厂商 寿屋
高度 21cm　　发售日期 2007年8月
造型师 かわにしけん　　售价 6090日元

《女神异闻录3》终于开始正式涉及到模型领域，在第26期“玩转FIGURE”栏目介绍了桐条美鹤的首款PVC涂装完成品之后，寿屋又于前不久公布了另一款新作——伊癸斯的模型。伊癸斯是为压制“Shadow”而被制造出的少女型战斗用机器人。做为机器，伊癸斯的外形就相当有特点，暴露在外的金属关节使得她兼备了人与兵器的双重特质，而颇具金属质感的冰蓝色双眸中只会看到无比坚定的意志。模型的着色令人称赞，采用电镀的上色形式再现了金属的光泽感，另外手臂还可替换成武器模式。对于《P3》的爱好者来说绝对是款不容错过的佳品。







亚伯.奈特罗德

《圣魔之血》

材质:PVC　　生产厂商:PRESIDENT
比例 1/8　　发售日期 2007年7月
造型师 山下智明　　售价 13440日元



由THORES柴本绘制的《圣魔之血》原画恐怕可以算得上是动漫界最华丽的画稿了，虽然动画版出于制作经费的考虑已将画面大幅度缩水，仍掩盖不住原画那令人惊叹不已的华丽色彩运用与构图，对于原作的Fans而言恐怕还是THORES柴本的作品更能令他们心动不已吧。这款亚伯.奈特罗德的PVC涂装完成品就是以THORES柴本的原画为原型而制作的。虽然比例只有1/8，但其巨大的震撼力却足以给人以压倒性的气势。单是亚伯巨大的镰刀型武器形成的圆周就足有唱片那么大，而制服上的每一个细节装饰都得到了细致的刻画，展现了战斗的激烈与残酷。同时本品也开创了PVC模型的最高售价记录，13440日元（相当于940RMB）虽确实物超所值但还是令人倍感胆战心惊啊……





精灵守护人

简评：

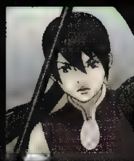
《精灵的守护人》改编自日本著名幻想小说家上桥菜穗子的系列小说《守护人·旅人》中的第一部，讲述短枪使巴露莎与二皇子恰克姆的首度相遇。动画由著名动画厂商Production I.G制作，因TV版《攻壳机动队》而出名的神山健治担任本作的监督。在四月的众多新番中，本作凭借着气势恢宏的场面描写，大气蓬勃的故事背景设定和动人心弦的音乐而拉拢到了相当数量的簇拥，Production I.G X 神山健治这种组合也等同于高品质动画的代名词。

《精灵守护人》在创作上借鉴了大量的朝鲜神话传说。例如"水之卵"一说法就来自于朝鲜的卵生文化与鸟崇拜。朝鲜的信仰、风俗，绝大部分都与鸟有着密切的关系。从考古学发掘的文物及民俗中可以看出，朝鲜原始人崇拜着鸡、喜鹊、鹰、鸽子等鸟类。他们认为鸟是崇高的东西，从而崇拜鸟产下来的卵，把卵生的人当作有智慧、有才能的非凡的大力士来崇敬。而被水之卵附身的恰克姆频频遭到其父亲的追杀又涉及到朝鲜天降文化中"天神高于水神"的观念，即是天神拥有绝对权威，他们创造了古朝鲜，每一代的君主都是"天神之子"。由此便可理解皇帝对其子痛下杀手的原因，其根本目的就是为了捍卫本国的信仰不被动摇。虽听起来颇为残忍，但在世界各国历史上都曾出现过相似的案例。此外，片中出现的占星师等神职者也是由朝鲜的"巫堂"文化演变而来，历史中的巫堂原本只是依靠巫术治病，占卜，抚慰亡魂及驱鬼除邪的一群人，而在《精灵守护人》中则被塑造成了领悟到自然与阴阳的流逝和照化的贤人模样。

故事简介：

冈巴鲁国擅长使用短枪的女保镖巴露莎时隔两年之后再度踏上了新尤勾皇国的土地，这片既熟悉又陌生的土地曾经给她留下过深刻的回忆。还来不及放松自己心情的巴露莎就偶遇了一辆贵族驾驶的牛车突然暴走，乘坐在车中的一名少年也跌落到了湍急的河流当中。看到此景，巴露莎奋不顾身的跳入水中救起了落水的少年，而这位被她救起的少年正是当今皇帝的第二皇子·恰克姆。由此平民身份的巴露莎也受到了恰克姆的母亲·二之妃超乎寻常的贵重款待。深夜，二之妃带领着第二皇子恰克姆造访巴露莎的寝室，向她提出一个令人颇感震惊的请求——请求巴露莎充当恰克姆的保镖，保护皇子免遭皇帝的杀害。原来，在二个月之前，恰克姆的身体突然出现了异状，占星师占卜后的结果显示，每百年会产下一枚水之卵的水之精灵将卵产在了恰克姆的体内。而"神之子"·皇帝的孩子被水之精灵这种异物附身是万万不能允许的事情，所以皇帝即使要冒着丧子之痛也要亲手杀死恰克姆。巴露莎接受了二之妃的请求，带领着恰克姆踏上了逃亡的旅途。然而皇帝的暗杀军团并不会轻易的放过他们，同时世界上还存在着一种名为"那尤古"的生物企图夺取恰克姆体内的水之卵。水之精灵究竟是什么？为什么会选中恰克姆做为它的媒介？各类各样的问题渐渐的出现在巴露莎和恰克姆的面前……

人物简介：



巴露莎：人称"短枪使巴露莎"，是位擅长使用短枪的女保镖，30岁。出生在北方的冈巴鲁国，过去因为某些特殊的原因夺走了8个对她来说很重要的人的生命，所以她背负起了8个人的灵魂，决定拯救相应人数的生命来偿还自己的债，所以做起了保镖生意。恰克姆恰好是她拯救的第8条生命。



二之妃：新尤勾皇国的第二皇妃，恰克姆的亲生母亲。为了拯救自己孩子的生命，委托短枪使巴露莎担当保镖，展现出了一位女性在做为母亲这个角色时最大的坚强。将耳坠送给了恰克姆做为临别的礼物，希望日后还能够再度相见。

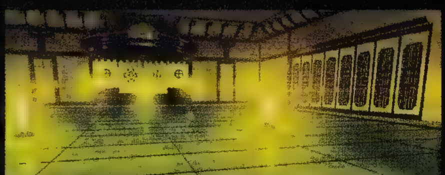


修加：备受二之妃与圣导师信赖的占星师。就是他最先发现了恰克姆被水之卵附体一事，随后将此事告知了圣导师。原本拥有出众才能的修加只是一个一心关注星相不过问政事的人，但恰克姆的事件却使他认识到如此以往将无法看清人心，于是决定走上从政的不归路。



恰克姆：新尤勾皇国的第二皇子，11岁的好奇心旺盛的男孩子。二个月前身体里被寄宿着百年才会出现一次的水之精灵所产的卵，当朝的天子担负着国家的安定，不得已要将其杀害。偶然之下被巴露莎所救，后在母后的安排下开始了与巴露莎共同的逃亡生活。虽然是个贵族，但绝非那种饭来张口衣来伸手的纨跨子弟，从此与巴露莎逃亡的那一刻起，恰克姆就表现出了与他年纪不相仿的坚强与成熟。





文：伊谢尔伦的风　文编：吉祥天　美编：豆子

动漫禽兽世界

所谓物极必反，动漫麻瓜们所谓“动漫是儿童读物”的观点，多半是受那些全动物出演的作品影响，而麻瓜们会觉得“动漫儿童不宜”，其实也还是和某些作品里的动物系角色脱不了干系。

全动物出演的动漫作品，其实大都是所有角色拟人化的寓言式故事，这个光荣传统以《伊索寓言》和“狐假虎威”之类成语故事为滥觞，在乔治·奥威尔的《动物庄园》中发扬光大，沈石溪系列动物小说、《猫和老鼠》、《米老鼠和唐老鸭》、《狮子王》什么的就更不消说了，对八十后出生的中国动漫迷们来说，最值得一提的还是《黑猫警长》——“猫都是好人老鼠都是坏蛋白鸽注定总受螳螂夫妇爱得比帝释天和阿修罗王还深沉”之类观念，都是从那个时候开始根深蒂固。



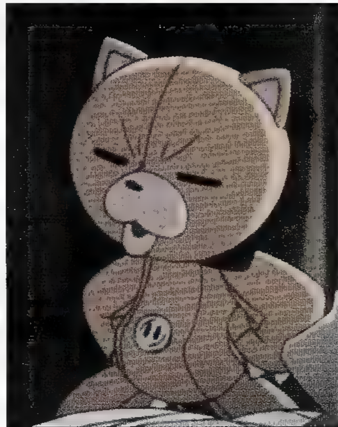
但“动物拟人化”的帽子也不能乱扣。《葫芦兄弟》里的穿山甲和爷爷，现在已经被一些心术不正的热血女青年谱写成了缠绵悱恻的[消音]同人，这里不提也罢。从《忍者神龟》开始，以纽约为舞台的现代版《美女与野兽》风靡一时，然而与美女联欢也不是耗子和乌龟的专利，以情节厚重著称的《夜行神龙》中，男主角夜行神龙（Gargoyle，石像鬼）首领柯利亚和女主角刑警伊丽莎，就别有情趣地在万圣节之夜COS了一把野兽与美女公然手挽手上街，并不巧撞上了“帅哥与野兽”组合——美型恶役塞那士斯和他变成了怪兽的老婆小狐。如果把这类故事里出现的非人类主要角色称为“动物”，一定是会招来FANS抗议的危险行



为，弄不好还会像《哈利·波特》里那样，被愤怒的马人狠狠踹上几蹄子，或者让《小红帽恰恰》中总是被叫做“笨狗”的狼人利亚咬上一口——对人鱼、马人、吸血鬼等等骄傲的种族来说，被称为“亚人类”都算是侮辱了——至于《濑户的花嫁》里那帮黑社会人鱼，说到底不过是一群披着鱼皮的普通（？）娘控欧吉桑。

而剔除了“全动物出演”、和“半兽人（……FANS们不要打我）做主角”这两种类型的作品之后，最常见的动漫中的动物们，就还是各种宠物了。

《银魂》中有着“我曾经养过一只兔子，可有天我抱着它睡觉，醒来的时候，它就已经……”惨痛回忆的怪力LOLI神乐和“很乖的说，从来没有把人咬死过！”（却经常把主人之外闲杂人等的上半身全部吞进嘴里咬到血如井喷）的巨犬定春，虽然一开始是“定春那种攻击方式根本不是嬉戏，只是神乐完全没把它当回事”的相处模式，但随着感情渐渐融洽，在《银魂》乃至整个动漫界，也成了比较正常的人兽组合——君不见同是《银魂》，桂小太郎不仅能面带红晕地指着坂本辰马送给他的（勉强能归入“苍白的面瘫”范畴的）宇宙鸭



伊丽莎白说“很可爱”，还能完全无视伊丽莎白进餐时把整碗拉面塞进嘴里、片刻之后又把吃得干干净净的面碗从嘴里送出来的诡异进食方式，更会在无辜龙套指出“狂奔的伊丽莎白露出了一双大叔般长满长毛的粗腿！”时怒斥该龙套伤了可爱的小伊丽莎白的心。至于那只会画毕加索风格的抽象画的宇宙鸭，与桂在一起时虽然总处于贤惠温柔家事万能、为了寻找被扣留在人妖俱乐部的桂不惜卖身到红灯区（谁要啊！）的贤妻模式，但离家出走后却会和女人同居甚至生下小伊丽莎白……谜之生物伊丽莎白与深爱着这样的伊丽莎白的桂，到底谁的存在形式更加叵测呢？

而说到主人对宠物的溺爱，神乐和桂其实都不算什么，毕竟世界上也存在着在半秃触角王子哈塔那种N次被自己的宠物咬得七零八落破破烂烂的不幸生物。但相比少数因为溺爱而导致自己生活的十分悲惨的饲主，更多时候，生存状况更令人堪忧的还是宠物们——可别以为禽兽们都能像《宠物小精灵》里那样过着有大群专人伺候的幸福生活。痞子太公望的坐骑四不象，因为主人太渣，经常在路边啃草吃，并且连吃个草都还会被主人抢；在《吉祥寺咖啡屋》打工的穷学生阿德养的两只宠物仓鼠，会在主人疑

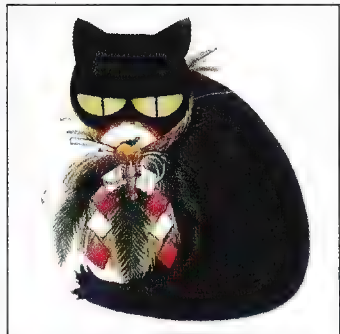


被绑架的关键时刻挺身而出奉献出自己的全部积蓄五十日元，足以证明与主人关系之好，却还是在大部分时候被咖啡屋里的其他人判定为“阿德的储备粮”，宠物世界的兽权状况之惨烈可见一斑——

《迷糊女战士》中的小狗肉饼（这是名字），就日日徘徊在生死边缘，其生存现状之悲惨，大可概括为“要么在主人怀里，要么在主人胃里”，或者“要么在锅里，要么在下锅的路上。”，听到的来自主人的温暖问候永远是“肉饼？你怎么瘦了？这可不行哟～”“啊，肚子一饿，就想起肉饼了呢。”“我回来了！肉饼你今天有没有努力长肉呀～”……就连这部半年档



动画的ED，都整整播了26次肉饼悲惨的歌声（犬语，附字幕翻译）：“口感柔软的我的身体，正符合你的喜好，在压抑着饥饿的你的双眼中，我是什么？如果要吃我，请一口气吃下去，趁肉还嫩的时候……”



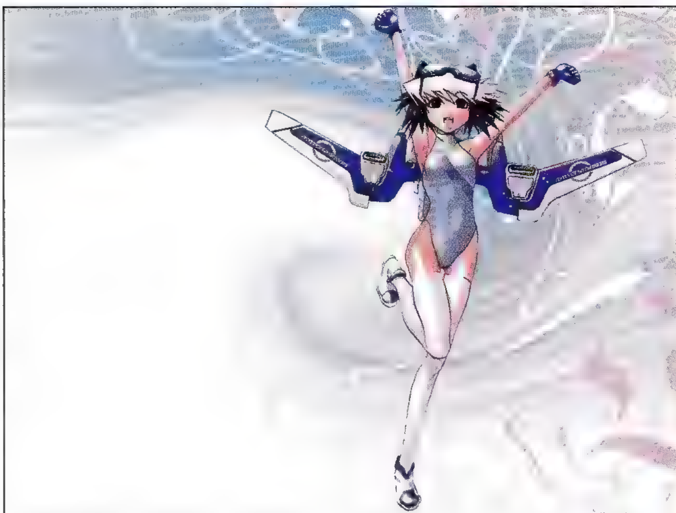
至于月野兔身边的黑猫露娜，与其说是拟人化的宠物，倒不如说就是“变成动物的人”——《美少女战士》后期，她和老公、女儿全都变成人型，还好那个时候尚未流行起如今的头号萌元素“猫耳”，所以露娜一家唯一的猫特征，也只是女儿戴安娜有一条小尾巴。而浦原店长和黑猫夜一之间的关系，就有些令人扼腕了：12月31日出生的浦原叔叔和1月1日出生的夜一姐姐，怎么看都是青梅竹马，私奔之后，变成黑猫的夜一更被店员称为“浦原先生唯一的朋友”，但彼此间的称呼却是“喜助”和“夜一SAN”，听起来简直像主仆，在夜一变成猫的时候，浦原叔叔还会和她玩一玩“举高高举高高”，可一旦变成人形，就显得十分恭敬了——浦原叔叔，你离开尸魂界前该不会其实是夜一姐姐的陪读书童吧？

露娜和夜一之所以要变身成猫，显然都是出于方便行动和隐藏身份的考虑，《千与千寻》里那种人变成动物的桥段，则具有十分隆重的寓言性与说教意味。而在《水果篮子》中，按十二生肖来变身的草摩一族，则继承了不少来自自己所变的动物的个性，比如属猪（在日本，人们‘属’的其实是野猪）的横冲直撞，属牛的双重人格（因为属的是黑白双色的奶牛），属蛇的喜欢冬眠，属猴的十分神经质——如果按中学语文课本的分法，变身一族草摩的故事，是肯定要分到“像卡夫卡的《变形记》一样体现了当代社会人的异化”的类型去的。

而那些宠物挑大梁人类跑龙套的故事，像《柴王流浪记》、《蹦蹦跳跳仙太郎》和《酷猫小黑的生活日记》，才算是真正的以动物为主角，体现动物的本性——与上面提到的拟人化“动物世界”相反，这些故事最有趣的地方，就在于用非人类的视角看人类的生活。如果说仙太郎所遭遇的，多半还是一些善良的人，与人性的温暖美好，那么流浪猫小黑的经历，虽然透着猫眼看世界的趣味，却要现实、冷峻得多。至于柴王，它会流浪，本来就是人类的错。这些动物眼中的世界，虽然说到底也不过是依然是人类的作者的设想，但至少视角站在了动物这边，所望见的人类世界，没有光怪陆离没有灯红酒绿，更异化，却也更真实。







有趣的是，在其实一点都不恐怖的《恐怖宠物店》里，对“宠物”的意义，却有着全然不同的解释。店主D伯爵一口一句“我从事的，是贩卖爱与梦想的生意”，却毫不犹豫地把各种会带来危险的东西卖给明知肯定把持不住的人类——只因它们是宠物，是动物，更是人类全部的幻想。

食欲无止境的兔子幻化为纵容孩子的夫妇死去的爱女，却再一次因为父母的溺爱而走向毁灭；忠诚强悍的杜宾犬成为双目失明的孤女最可靠的保镖，并让她因为“想看你”的愿望而恢复了视力；养在电脑里的热带鱼是雌雄同体的寂寞电脑程序员唯一的理想恋人，在主人去世后随即了结了自己；黑色的老八哥在患有失语症的小男孩眼中以他死于难产的母亲的形像出现，也让他懂得了母亲的爱，与自己的未来；九尾天狐能变成一大家子人各自希望的任何动物，但真正的家庭和睦还是得靠他们自己的努力；而整形美女作家眼中的青鸟，是一名干瘪瘦弱的红发少女——是自己再也追不回的苦涩青春。

至于“变成动物的人类”，在D伯爵的宠物店里也以另一种姿态出现：过气的芭蕾舞演员变成了永远的天鹅，在D伯爵的森林里跳着再也不会出现瓶颈期的舞蹈；追求极致美味的杀人狂厨师吃掉了自己的心脏，化身真正的饕餮来到D伯爵身边；少年杀手纹在胸口的赤蝎也成了伯爵的收藏，从少年胸前褪去的同时也带走了他一切肮脏血腥的记忆……他出售爱，不相信爱，贩卖梦想，嘲笑梦想。他在追了“D伯爵”好几辈子的小姑娘向自己告白时想起了那句话：“D伯爵绝对不会爱人类，D伯爵才不会对人类抱有丝毫的希望。”却又忍不住地要呆在人类身边，即使他说，“对不起，我不知道应该怎样去爱人类”；即使最后，他会和所有动物们一起，把那个有失语症的小男孩推回人类的世界，永远关上宠物店的大门；即使最后，他会和所有动物们一起乘方舟离去，流着眼泪告诉傻瓜刑警，“人类还没有乘上的资格”。



——即使有这么多“即使”，它们也依然是寂寞的人类最重要的朋友，也依然一直在我们身边。









金时和银时



本期漫人——脱逃无用

大家好，我是脱逃无用，简称阿脱，虽然老被人叫成逃脱无用，总之是个极度怪异的家伙。

12月31日生摩羯座，血型自己都不知道。

现在在上海读日文，糜烂的大一生。

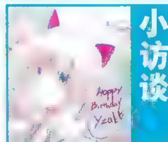
喜欢钱、漫画和美少年。

目前《家庭教师Reborn！》死萌中！

喜欢的漫画有《家庭教师Reborn！》、《DOGS》、《银魂》、《振臂高挥》等，基本以少年漫画为主，但也不排除宅男心发作的可能，游戏以PC和GBA为主（谁叫我没有主机呢囧），最爱RPG！喜欢游戏有FF、Ys、传说系列和逆转。



小访谈



☆吉祥天：啥时候开始画同人画的呢？

★阿脱：嗯，大概小学吧，从美少女战士开始。当时还不会看漫画咧……只挑封面漂亮的买。

☆吉祥天：笑，美少女战士是当时女孩子的梦想。

★阿脱：对的，月棱镜威力！变身！还有礼服蒙面侠！

☆吉祥天：那你的个人网站是什么时候架起来的？

★阿脱：嗯，05年11月，一开始是个blog，然后找了个免费空间，一个星期就衰了囧，这时候朋友龙子踩到我家的hit，聊天后就借了空间给我（<———这人是住白房的），然后就自己做了站子。在blog时期以《高达seed》为主，免费空间的时候是《银魂》和《驱魔少年》，现在就完全《家教》为中心了。

☆吉祥天：能说说你画同人的心得么？知道你是有出过几本同人志的，是哪几本呢？

★阿脱：心得啊……果然还是要有爱啊。本子的话只和别人出过合同本，还是《家教》的，《家教》和《银魂》是一切的开始，虽然以前也画同人但让我真正进入同人圈子的还是《家教》。以前我都只顾自己画，《家教》开始就会去看别人的画，然后发现原来有这么多同人的，太神奇了！

☆吉祥天：据我所知，你那张‘金时和银时’可是很多女孩子喜欢的图哦。

★阿脱：是嘛，我也很喜欢。



☆吉祥天：能说说你‘阿脱’这个奇特的名字的由来么？

★阿脱：这个啊，其实很RP的，以前叫sunday31来着，然后突然某一天，去同学家看了美少女战士真人剧，当时水星叫了句“逃脱是没用的哟！”，就改名字什么了（囧）。

☆吉祥天：的确很……怪异。

★阿脱：之后碰到过有人说我的名字很有深意，于是我很纠结要不要破坏小朋友的梦想（喂）。

☆吉祥天：来给我们的读者说句话吧。

★阿脱：请大家玩游戏的时候要注意保护眼睛哟！

《魔塵》

——林莹官方同好会出品

《魔尘》是国内原创漫画的代表人物林莹的代表作，在国内最具影响力的动漫杂志《卡通王》（已停载）上长年连载，拥有一批忠心的FANS。林莹的画风细腻，其多幅作品位居各类动漫媒体评选的十大值得模仿的推荐精品之列。

虽说是林莹官方同好会的出品，但其实带领这队COS的正是南瓜联盟COS团的bingo大人，所以说这次是南瓜联盟COS团的出品也不为过。这次的COS正是为了林莹官方同好会在五一黄金周举办的版聚活动而打响的头炮，版聚活动将会在上海和广州两地举行，林莹的FANS们请留意了哦。















《魔尘》故事简介：光灵是个可爱得让人有点不能接受的孩子，拥有超出常人的异型能力，能莫名其妙地从一个“人间”到达另一个“人间”，于是努力想回到第一个“人间”开始了美妙回家之路的探险。

文编：Breath　美编：豆子



出生日期：1984.12.18
身高：162CM
三围：B86 · W60 · H87
兴趣：看电影、画画和骑马
特技：羽毛球
养了一条狗，喜欢的颜色是白和黑





矢吹春奈 Haruna Yabuki



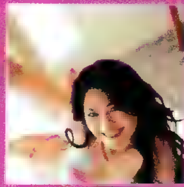






Haruna Yabuki























levelup音乐台曲目

01	无双的开场白	
02	勇气的力量	《史上最强弟子兼一》Opening
03	Rose	《NANA》特辑
04	黑色的泪	《NANA》特辑
05	LUCY	《NANA》特辑
06	A Little Pain	《NANA》》特辑
07	Wish	《NANA》特辑
08	Winter Sleep	《NANA》特辑
09	Big Black Train	欧美流行推荐
10	这样就好	日韩流行推荐
11	夏日的幻觉	网友推荐
12	创圣之AQUARION	网友推荐
13	声优作品赏析	朴璐美
14	Baby Don't Cry	安室奈美惠演唱

BLAST2 • TRAPNEST

矢泽爱的《NANA》是日本近年最受欢迎的少女漫画之一，作为描述摇滚、朋克乐团生活的极为真实的作品打动了无数读者。更夸张的是，NANA风潮的现象在音乐界发展极其迅速！《NANA》的故事情节，始终在以TRAPNEST和BLAST2两个乐队的成长而不断展开。而从去年开始，《NANA》电影与动画的播出，都使得这两支乐队在纸外活跃起来。



BLAST2

Blast是强风的意思，BLAST2全名为BLACK STONES，起源于香烟的牌子成立于1998年，朋克乐队。

主要成员	
鼓手&团长	高木泰士
主音	大岐娜娜
吉他	寺岛伸夫
贝司	本城莲（已退出）
贝司	冈岐真一（第二代）
经理人	诸星银平

03 Rose
演唱：土屋安娜（大岐娜娜）
乐队：BLAST2
出处：动画1st Opening

04 黑色的泪
演唱：土屋安娜（大岐娜娜）
乐队：BLAST2
出处：动画3rd Ending

05 LUCY
演唱：土屋安娜（大岐娜娜）
乐队：BLAST2
出处：动画3rd Opening



TRAPNEST

出道进入3年单曲与专辑唱片均创下百万佳绩，主音芹泽蕾拉以日本人少有的独特嗓音与宽广音域脱颖而出，乐团的歌曲大多出于莲之手，全部是拓实编曲。

主要成员	
贝斯手&团长	一之濑拓实
主音	芹泽蕾拉
吉他	本城莲
鼓手	藤枝直木
经理人	竹哥

06 A Little Pain
演唱：OLIVIA（芹泽蕾拉）
乐队：TRAPNEST
出处：动画1st Ending

07 Wish
演唱：OLIVIA（芹泽蕾拉）
乐队：TRAPNEST
出处：动画2nd Opening

08 Winter Sleep
演唱：OLIVIA（芹泽蕾拉）
乐队：TRAPNEST
出处：动画4th Ending

[本期小礼包]

请将本期光盘放入电脑中，既可看到小编赠送的小礼包！

本期内容有：

■玛鲁斯赠送—非常爽快的射击游戏Torus Trooper
■levelup动漫频道赠送—《战国BASARA2》同人漫画《战国BASARA激突—新旧合战》
■城寨研究室—NGC游戏合辑制作 ■休闲吧—玩转手机

夏日的幻觉（网友VANESSAJUN点播）

演唱：GARNET CROW

推荐理由：AZUKI7的作词加上YURI那独特的声音，还有即将到来的夏天，总之，值得一听。

祝福的话：祝福即将高考的学姐学长们能取得骄人的成绩！

原文：

部屋の　の向こうに
飞行机云を なぞって
今日テンカした君の事ばかり
考えてた

些细な事で户惑って
不安定で无防备な
あの顷のように すぐに电话して
笑い合えたらいいのにね

近づいて来る 至福の时は
痛みを伴いながら足音をたてる
考えすぎて深みにハマる
君の傍にいるのに

夏の幻
瞳闭じて 一番最初に君を思い出すよ
いつか终わる梦い生命に
ただ こみあげる气持ち抱いた

世界は广く知らない事溢れてて
自分さえ见失いそ
だけど君と生きてゆきたいから
とまどいながらでもいい
つないだ手を离さないでね

强いオフショア 波を待ってた
中途半端に离れて 流されてゆくよ
进化してゆく时代の中で
同じものを求めて

夏の幻
想うだけで胸が热くなれた奇迹の途中
愿うだけじゃ届かぬくらい
こぼれ落ちそうな气持ち抱いた

どうして二人 近づく程
远く感じて不安になるんだろう
キョリを超えた欲望があふれて
一人 部屋のなかで
君の温もり想う

どんな日にも
瞳闭じて 一番最初に君を思い出すよ
いつか终わる梦い生命に
ただ こみあげる气持ち抱いた

忘れないから>れないから. 消えゆく命に
君と并んでいたね
夏の终わり阳射しがゆれてる
海の底のような手のひらの中の街并
I like a dream.I'm calling out to you

翻译：

在房间窗户的彼端
有着飞机云烟 覆着神秘的面纱
今天与你的争吵的情形
就这么一直反覆地回想着

为了一点小小的一件事而感到困惑
既不安定也没有安全感
这个时候 马上接到了电话
开心地畅谈了起来

当好运 慢慢地接近时
伤痛也伴随着趸音而来
沉迷于很深的思考
就因为在你的身旁

夏日的幻觉
将眼睛闭上 最先想到的人总是你
残馀的生命总会结束
只有 紧紧抱住急涌而出的情感

广阔的世界当中 充满着未知
自己也跟着迷失了
但是为了和你在一起
就算迷惘也无所谓
紧握着你的手 绝不放开

强烈海风 存在波浪当中
因半途而废而离去 随波逐流
在这个不断变化的潮流当中
追寻同样的所求

夏日的幻觉
希望在这奇妙的路上所抱持着的灼热内心
能够传达心愿
能够紧抱着这迷惑的情感

为什么两个人 如此地靠近
却有遥远的不安感
有想越过藩篱距离的冲动
一个人 在房间当中
想着你的温暖

到底是什么样的时光
将眼睛闭上 最先想到的人总是你
残馀的生命总会结束
只有 紧紧抱住急涌而出的情感

无法忘怀...生命正逐渐消逝
跟你在一起
在夏天将要终结的阳光照射之下
就像在海底当中 手牵着手走在街上
I like a dream.I'm calling out to you

创圣之AQUARION(网友shadowforce点播)

演唱：AKION

推荐理由：很好听的歌曲，有很好主题的一个动画。一万两千年前的爱情。

原文：

世界(せかい)の 始(はじ)まりの 日(ひ)
生命(いのち)の 树(き)の 下(した)で
くじらたちの 声(こえ)の 远(とお)い 残响
(ざんきょう) 二人(ふたり)で 闻(き)いた

失(な)くしたもの すべて 爱
(あい)したもの すべて
この 手(て)に 抱(だ)きしめて 现在(いま)
は 何处(どこ)を 彷徨(さまよ)い行(い)くの

答(こた)えの 潜(ひそ)む 琥珀(こはく)の
太阳(たいよう) 出会(えあ)わなければ 杀
戮(さくりつ)の 天使(てんし)で いられた
不死(ふし)なる 瞬(またた)き 持
(も)つ 魂(たましい) 伤(きず) つか
ないで 仆(ぼく)の 羽根(はね)
この 气持(きも)ち 知(し)
る ため 生(う)まれてきた

一万年(いちまんねん)と 二千年(にせん
ねん) 前(まえ)から 爱(あい)してる
8000年(はっせんねん) 过(す)ぎた 顷(こ
ろ)から もっと 恋(こい)しくなった

一亿(いちおく)と 二千年(にせん
ねん) あとも 爱(あい)してる
君(きみ)を 知(し)った その 日
(ひ)から 仆(ぼく)の 地狱(じごく)
に 音乐(おんがく)は 绝(た)えない

世界(せかい)が 终(お)わる 前(まえ)に 生
命(いのち)が 终(お)わる 前(まえ)に
眠(ねむ)る 叹(なげ)き ほどいて 君(き
み)の 熏(かお)り 抱(だ)きしめたいよ

耳(みみ) すませた 海神(わだつみ)の 记忆
(きおく) 失意(しつい)に のまれ 立(た)
ち尽(つ)くす 丽(うるわ)しき 月(つき)
よみがえれ 永远(とわ)
に 涸(か)れぬ 光(ひかり)
(よご)されないで 君(きみ)
の 梦(ゆめ) 祈(いの)り 宿(やど)
しながら 生(う)まれてきた

一万年(いちまんねん)と 二千年(にせん
ねん) 前(まえ)から 爱(あい)してる
8000年(はっせんねん) 过(す)ぎた 顷(こ
ろ)から もっと 恋(こい)しくなった
一亿(いちおく)と 二千年(にせん
ねん) あとも 爱(あい)してる
君(きみ)を 知(し)った その 日
(ひ)から 仆(ぼく)の 地狱(じごく)
に 音乐(おんがく)は 绝(た)えない

君(きみ)が くり返(かえ)し 大人(おと
な)に なって 何度(なんど)も 何度(な
んど)も 远(とお)くへ 行(い)って
见守(みまも)る 仆(ぼく)が 眠(なむ)れない
仆(ぼく)が くしゃくしゃに なったとしても
君(きみ)の 名(な)を 歌(うた)う ために…

一万年(いちまんねん)と 二千年(にせん
ねん) 前(まえ)から 爱(あい)してる
8000年(はっせんねん) 过(す)ぎた 顷(こ
ろ)から もっと 恋(こい)しくなった
一亿(いちおく)と 二千年(にせんね
ん) あとも 爱(あい)してる 君(きみ)
を 知(し)った その 日(ひ)から
一万年(いちまんねん)と 二千年(にせん
ねん) 前(まえ)から 爱(あい)してる
8000年(はっせんねん) 过(す)ぎた 顷(こ
ろ)から もっと 恋(こい)しくなった
一亿(いちおく)と 二千年(にせん
ねん) あとも 爱(あい)してる
君(きみ)を 知(し)った その 日
(ひ)から 仆(ぼく)の 地狱(じごく)
に 音乐(おんがく)は 绝(た)えない

罗马音

sekaino hajimarinohi yinochino kinoshitade
kujiratachino koeno tooi zankyou futaride kiita

nakushitamono subete aishitamono subete
konoteni dakishimete imawa
dokoo samayoi yikuno

kotaeno hisomu kohakuno taiyou
deawanakereba sakuritsuno tenshide irareta
hushinaru matataki motsu tamashii
kizutsukanaide bokuno hane
kono kimochi shiru tame umaretekita

ichimannento nisennen maekara aishiteru
hasennen sugita korokara motto koishikunatta

ichiokuto nisennen atomo aishiteru
kimio shitta sonohikara bokuno
jigokuni ongakuwa taenai

sekaiga owaru maeni inochiga owaru maeni
nemuru nageki hodoite kimino kaori dakishimetaiyo

mimisumaseta wadatsumino kioku
shitsuini nomare tachitsukusu uruwashiki tsuki
yomigaere towani karenu hikari
yogosarenade kimino yume inori
yedoshinagara umaretekita

ichimannento nisennen maekara aishiteru
hasennen sugita korokara motto koishikunatta
ichiokuto nisennen atomo aishiteru
kimio shitta sononikara bokuno
jigokuni ongakuwa taenai

kimiga kurikaeshi otonani natte
nandomo nandomo tookue itte
mimamoru bokuga namurenai bokuga
kusya kusyani natatoshitemo
kiminonao utau tameni

ichimannento nisennen maekara aishiteru
hasennen sugita korokara motto koishikunatta
ichiokuto nisennen atomo a shiteru
kimio shitta sonohikara

ichimannento nisennen maekara a shiteru
hasennen sugita korokara motto koishikunatta
ichiokuto nisennen atomo aishiteru
kimio shitta sonohikara bokuno
jigokuni ongakuwa taenai

翻译：

世界依始 生命树下
远处是鲸鱼们的余音 两人倾听着

失去的所有 爱过的所有
此刻都用这双手去拥抱 何处彷徨

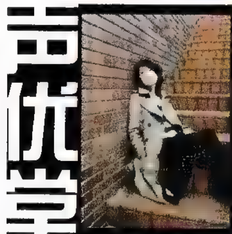
隐藏着答案的琥珀色太阳 如果没
有相遇 我可能是杀戮的天使
拥有不死灵魂的瞬间 不要再受伤 我的翅膀
为了知道那心情而生

从一万两千年前开始爱上你
过去的八千年这份恋情更加深刻
在一亿两千年后也会爱着你
自从爱上你的那天开始我在地
狱中乐声就没有断绝★

世界终结之前 生命终止之际
睡前的叹息不再需要 拥抱你的气息就可以
耳边回响海神的记忆
被失意吞噬却仍美丽的明月
醒来吧 永不枯竭的光芒
不要被玷污 我为了祈祷你的梦想而生

你一遍又一遍长大成人
你一次又一次起程远行
注视着无法入睡的我 即使我满脸皱纹
为了吟唱你的名字

从一万两千年前开始爱上你
过去的八千年这份恋情更加深刻
在一亿两千年后也会爱着
你 从知道你的那天开始
从一万两千年前开始爱上你
过去的八千年这份恋情更加深刻
在一亿两千年后也会爱着你
自从爱上你的那天开始我在
地狱中乐声就没有断绝



朴璐美（Park Romi）
出生地：东京
生日：1972年1月22日
血型：AB型
趣味：在房间中抬腿锻炼腹肌和背肌，然后去泡有香薰的浴缸，一边喝着红茶一边和小猫玩
特技：无论身处何地都可以在3秒内迅速熟睡
事务所：圆企画事务所

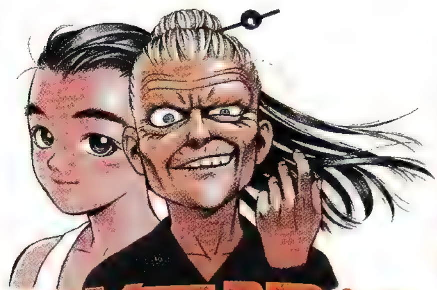
主 要 角 色

《钢之炼金术师》——爱德华·爱尔利克
《植木的法则》——植木耕助
《TURN A高达》——罗兰·赛亚克
《通灵王》——道莲
《火影忍者》——手鞠
《死神》——日番谷冬狮郎
《新·北斗神拳》——多哈
《金田一少年事件簿》——二之宫朋子
《七武士》——胜四郎
《遥远时空中—八叶抄》——濑久
《暗与帽子与书之旅人》——格尔刚裘亚（童年）
《天地无用！GXP》——科玛琪
《NANA》——大岐娜娜
《战国BASARA》——上杉谦信

《蓝 龙》

シュウ：なあ、ナイトマスター、俺を弟子にしてくれ！
修：喂，Knight Master，收我做弟子吧！
ゾラ：フン。
佐拉：哼……
シュウ：ええ。
修：哎？
ナイトマスターか。君はナイトマスターになりたいのか。
佐拉：Knight Master吗，你想做Knight Master吗？
シュウ：あ、いや。正确にいうと、ナイトマスターの弟子になりたいんだ。あんた、ナイトマスターなんだろう。
修：不，准确说是想做Knight Master的弟子……你是Knight Master吧？
残念だが、私はナイトマスタ などではない。それに、善悪という抽象的な概念でいえば、私は君の味方とはかぎらない。
佐拉：真遗憾，我不是什么Knight Master。而且如果从善恶的抽象概念来说，我不一定是你的同伴。
シュウ：ん。
修：嗯？
ジーロ：フッ、キサマがナイトマスターなんかになれると思っているのか。
吉洛：哼！你以为自己能成为Knight Master吗？
シュウ：何を！
修：你说什么？
二人ともやめろ。君の岁はいくつだ。
佐拉：你们两个都给我住手。你几岁了？
シュウ：え、俺、十岁だけど…
修：我？十岁了……
そうか。もしかしたら、君がそうなのかもしれないな。
佐拉：是么……说不定你就是那个吧……
シュウ：ええ。
修：嗯？
ひとつ言っておこう。ナイトマスタ とは自ら名乘るものではないし、人から言われてなるものでもない。力が强ければなれるわけでもないし、心の弱いものだともってのほかだ。では逆に闻こう。君は力を得て何をしたい。
佐拉：告诉你，Knight Master是不会自报身分的，也不是别人一说他就是的，不是单凭力量就能当上的，也有有力量但心灵脆弱的人。那么现在我来问问你，你得到了力量以后想做什么？
シュウ：ちから、なにを。
修：力量？做什么？
自分自身でそれが分からなければ、君の旅が始まることはないな。
佐拉：如果你自己都不知道的话，你的旅程就不会开始……





烈舞阿婆

欢迎给我们发送电子邮件：yxcz@263.net

这期的封面换了新LOGO，老太婆我心里好喜欢～（众编：这老太太最近不太正常，读者朋友们见谅……）。

Hikaru最近研究起了医学，频繁"百度"一些关于医学的知识，怀疑自己得了重病，导致其他编辑一说起自己的一些奇异症状时，他总是侃侃而谈出一些医学上的事情，最后的结果就是把每个编辑都说的如同身患绝症……于是众编都不敢在他面前表现出有哪里不舒服。

不过身体是革命的本钱，在这"忽冷忽热爱感冒"的时段里，阿婆还是提醒各位读者要保重好自己的身体。

本期读者调查



1. 本期杂志您最满意的栏目是？
2. 本期杂志您最不满意的栏目是？为什么？
3. 您对本期的特稿有何评价？
4. 您对将书刊开本加大有何评价？
5. 您对在《音乐台》的CD中赠送一些小软件有何评价？

地址：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱
收件人：《游戏城寨》编辑组　邮编：730010

来信中将会抽出一位幸运读者获得《levelup游戏城寨》套装一份（编辑签名《levelup 游戏城寨》+levelup主题T恤+levelup主题扑克），十位幸运读者获得levelup主题扑克一副。

level26 读者来信获奖名单



一等奖　iPod shuffle MP3

胡天燕　广州

二等奖　levelup主题扑克　一副

姓名	省市	姓名	省市
刘红慧	杭州	张　斌	上海
文　敏	广西	杜常易	北京
刘淼鑫	广西	刘建东	河南
林浩鑫	广东	王京涛	湖南
管　浩	江苏	苏晓敏	广西

畅所欲言



辽宁　刘淼鑫：阿婆的头像好吓人……不过显得旁边的游戏宝贝更可爱更漂亮了……

阿婆：我……这……也算是给杂志作贡献吧。嗯，为什么阿婆我心中突然有一股杀意波动呢？（逼急了老太婆我变个美女给你们瞧瞧！）

江苏　管浩：课堂上写信紧张，有写错的地方请多包涵。

阿婆：管同学，上课时还是不要弄得这么紧张为好。完全可以在放学之后悠闲自在的给阿婆来一封长长的信啊。

江苏　姚文昌：最近玩《MHP 2nd》居然玩断了两个滑杆！我的100RMB啊！

阿婆：姚读者的这番感叹让我不由得想到上次有位读者朋友写信来诉说的"血泪史"：朋友拿他的机器玩《战神》，他的这位朋友可是参加过大运会的哦，绝对标准的肌肉男。经常是撮断了一根摇杆后用不屑的口气说："这是原装的吗？这么不经用。"搞得机主痛苦不已几欲撞墙。

读者自留地　4A读者意见选登

1 本期杂志读者最满意的栏目

《音乐台》、《特稿》、《Web Show》

2 本期杂志读者最不满意的栏目

《Cosplay 秀》

3 您对本期的特稿有何评价?

江苏　张亮：文章写的都很好。读过之后内心涌起一股感动。仿佛和作者一样在levelup上找到了寄托。

广东　林浩鑫：这次特稿LU会员回顾了自己伴随LU两年一起成长的点点滴滴。让人读了温馨。

上海　林竞：象征意义和实际意义都很高的特稿。用华丽的笔墨铺就了levelup周年的记忆篇章。

广东　蓝新昊：看别人的文章有一大好处。可以引起自己内心的共鸣。若不是大家一路走来，那在LU上的一点一滴怎么会成为我们的美好回忆？感谢这几位作者。他们把那美好的回忆从我的大脑中唤醒，让我得以再品味那生活的丝丝甜味。感谢LU，让我们的生活不再单调。

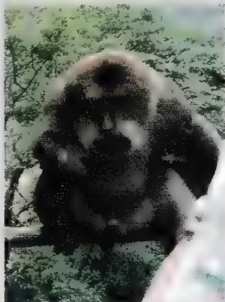
湖北　王正：现在每天上网的习惯就是从收藏夹里点击levelup，逛逛论坛，看看新闻，聊聊有什么新游戏。这已经成为我生活的一部分了。能和天南海北的一帮同道兄弟（当然也有姐妹）有个网络城寨可以聚聚，真挺有意思的。



阿婆：

广西　谢奕春：读者发言的地方也太少了吧，除了回答问题外，读者在生活中的趣事也十分想和大家分享啊！成立"读者百话"栏目吧！

阿婆：和读者的互动交流一直都是阿婆我最重视的事了。不过我想"畅所欲言"这个小版块就是做这个用的啊。大家完全可以把生活的小趣闻或者有趣的图片通过信件或电邮发给我，阿婆绝对照单全收啊。这次谢同学还随信附上了一张自己拍到的照片。看到这样的照片，我只能说"您……太有才了"，这都被你拍到，背面还写着："人说宠物和主人都相似，有谁敢像它？"



河北　高涛：贵刊的出版日期可否固定或是在书上标明呢？这样方便读者购买。

阿婆：高涛读者，我们一直都在这么做哦。下次看封底时可别光顾着看美女啊，封底的右下角总会标明《游戏城寨》下一期何时再见的。

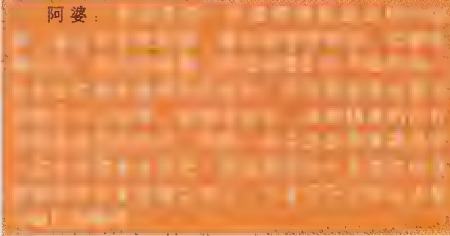
4 您对本期将书刊开本加大有何评价?

北京　丁泽超：开本加大显得《游戏城寨》"霸气"了很多！不过增大以后收藏却不是很方便。（说句题外话，开本增大"烈舞阿婆"也增版都是值得高兴的，但更高兴的是阿婆的奖金是不是也UP一下）

广东　黄桂兰：书刊加大？很好啊！我喜欢！支持！拿在手里很舒服^_^

湖北　杨慧英：很好。并没有因为开本加大而相应的加大字体和图片来充数。

广东　黎伟滨：当然是好事啦，标准开本啊。这样就和UCG面积等大了，而且版面开本加大意味着容量的提升，有利于发挥更好创意。不过在横向发展的同时，纵向也顺便一下就更好了……



阿婆：

5 您还想对我们说的?

安徽　盛伟：希望《休闲吧》能增加"音乐茶座"的版面。我可是音乐的狂热爱好者啊。希望levelup音乐台能单独出一本歌词本，上网下载真的不方便，而且又不能随时看。

四川　滕玺：其实levelup还有些不成熟的地方，不过现在也相当好了。能把"游戏"和纯"杂志"两者结合，我永远支持你！

广西　范敏：我想说的话是本期音乐台CD太棒了，内有《战国BASARA》的漫画。这下我的iDSL可以看漫画了。希望levelup音乐台CD每期都有漫画。下期就送《蓝龙》的吧！还有看了"掌上视频转换一步到位软件"我才知道《城寨研究室》和《levelup音乐台》也能擦出火花，太好了！希望每期《城寨研究室》里介绍的实用软件和内核升级程序都能在CD中找到。还有就是希望以后CD中收录游戏官方壁纸、动漫美图外加手机铃声（PS.有种得寸进尺的感觉）

江苏　黄征：没错，我就是那levelup注册两年却少言寡语的万年潜水男，哈哈哈哈。我一定会继续支持levelup和《游戏城寨》的，你们一定要不断进步啊！

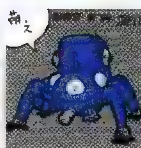


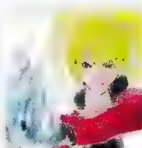
阿婆：

涂鸦坊中的“战国BASARA风潮”貌似已经离去了，伊达正宗当模特当的够累了，也该让人家歇息歇息了。现在涂鸦坊里又恢复了“百花齐放”的大好景象。好象是最近才加入“涂鸦大军”的questiongx画的涂鸦老太婆本人非常喜欢，其他朋友都尊称她一声“Q姐”呢，爆热萌魂同学画的“塔奇克玛”是雪风最萌的东西之一，她桌子上摆着三个那个被白夜称为螃蟹的东西……




作者：GAMST


作者：爆热萌魂


作者：零式逆转


作者：questiongx


作者：thekingofxy


作者：ash.M


作者：questiongx


作者：IISK

涂鸦板地址：http://www.levelup.cn/comic/tuya/poo/index.asp

城寨后院



当初白夜被Hikaru老大追着问是否确定好小编名时，曾较劲脑汁列出了不下十个千奇百怪的名词。在对着这十几个名词呻吟“哎呦，到底叫什么好啊？”这句话几天过后，当期截稿日到来，小白只好使用无数先人前辈总结出来的在难以抉择时最科学也最有效的解决方法——抓阄，于是“白夜”这两个字就被选中了。

公布当时众编就纷纷议论揣测起了此名之意境。

“你一定喜欢恶魔城，《白夜协奏曲》”，“白夜？百叶？”白夜哭笑不得，“你永远不懂我伤悲，像白天不懂夜的黑……”不知道从哪里传来了一阵熟悉的歌声……

“我收到了短信，暴雨橙色预警信号！”《游戏城寨》level28截稿日当天，电闪雷鸣，浓密的乌云导致白天如同黑夜一般。Hikaru伏在桌子上，抛弃他身边的台式电脑，用SZ43CN解释着今天的天气为何如此异常。那是他新买的笔记本电脑，用他自己的话说：“酷睿2 T5600、100GB HDD、2GB RAM(他自己加了1GB内存)、GeForce Go 7400，一万多大洋的神物。”语言中难以掩饰他的兴奋，好象完全忘记了一个月前收到巨额帐单的事情。玛鲁斯凑过来，“H大，您不过啦？”“忍不住嘛！忍不住嘛！”Hikaru说这些话的时候手里不停地点击着鼠标。以坐在H大对面的白夜看来，他已经升华了，本月底帐单放在他桌子上时他一定会比上次平静很多。

镜头移动，白夜左手边的座位上，吉祥天在对着屏幕颤抖。她是个善于发现和享受生活的人，每集动画里她都能发现其中一段富有别样乐趣的片段，随后将此片段反复放映上数十遍，然后在这个过程中你可以持续听到她开朗的笑声源源不断传来，并反一般规律地逞递进增强趋势。很多次白夜被吸引的凑过去想跟着一起“笑一笑，十年少”，但，未果……

身后响起了PSP特有的XMB系统的选项音效，那是从兰姆那里传来的，他自称是个完完全全的“任饭”，但爱好却是给PSP刷机。刷到3.30 OE，降回1.50，再刷到3.40 OE，看着那些进度条他经常露出让人难以形容的满足笑容，随后拉着白夜又谈起了他那远大的理想：“到菜市场摆个小摊，专门刷PSP系统，15块钱一次”。说这些话时，他抬起头透过编辑部的窗户斜四十五度仰望着蓝天。而在白夜看来，在战斗街刷炎王龙要比看从0%慢慢变成100%有乐趣的多。

于是，白夜甩开已经进入自我陶醉状态的兰姆，拿起PSP又奔赴战斗街而去，却听到一旁的六段音速以不解的语气说道：“怎么还在打《怪物猎人》？你不都玩了快200小时了么？”

白夜听到这句话突然想起了以前打《FFXII》的时候，朋友在旁边问自己为什么打了一下午只在同一个地方来回转悠打一种怪物。那时白夜反驳道：“那你为什么总是在《魔兽争霸》里乐此不疲地爆满屏女猎手并跟随着恶魔猎手一起叫唤呢？”

对于嗜好游戏中某一种乐趣的人，无论是打是刷，自己是在为了一个无法描述出来的目标做强迫症一样的努力，尽管同为一个游戏的玩家，有时候你也无法理解另一个人的某种神经质式的玩法。

此刻看着Hikaru摆弄重金购入的笔记本电脑并不时嘴角露出一丝微笑的样子，白夜突然想起了曾经在某本书上看到过的一句话，是这样的说的：世界上这一半人的快乐，那一半人不会懂。

就像……

白天不懂夜的黑。



《游戏城寨》 招聘编委

编委工作：

1.认真阅读和分析《游戏城寨》，指出各栏目及各栏目当期文章值得肯定的地方和不足之处，并提出改良意见，每期整理报告一次。

2.调查身边的朋友们对《游戏城寨》的评价，每期整理报告一次。

3.阅读和分析同类刊物，总结出同类杂志中有哪些值得我们学习及借鉴的优点，每月整理报告一次。

4.关注市内报刊亭中《游戏城寨》与同类杂志的销售状况及销售比例，每期整理报告一次。

5.针对下期、下下期杂志的内容建议，每期整理报告一次。

编委福利：

1.编委的姓名将印刷在杂志目录页。

2.每位编委每月可以得到300LVP的论坛积分奖励。

3.编委任期内，可以持续免费获赠《游戏城寨》半月刊。

4.编委任期内，每月可自选任意1本levelup.cn书刊区内的新书，免费寄发。

5.编委在《游戏城寨》上发表文章，稿费按照通常标准的125%发放。

6.现在申请编委，通过审核可获赠levelup.cn 2007年版T恤。

应聘要求：

1.热爱、了解电子游戏，熟悉levelup.cn，熟悉网刊《游戏城寨》。

2.有责任心，有充裕的阅读杂志、分析杂志的时间。

3.交游广泛，没有派别偏见。

招聘人数：

10人（不同环境、地区和职业）

有意应聘者请发个人简介（只接受纯文本）到：chengzhaibw@163.com



《最终幻想XII 亡灵之翼》

讨论专区开放，与您一起第一时间翱翔伊瓦利斯天际



4月大作终于出炉，《最终幻想XII 亡灵之翼》带着《最终幻想XII》未完之梦降临。这是一场玩家的盛典，levelup.cn也于第一时间为玩家准备好了狂欢的地点——《最终幻想XII 亡灵之翼》的讨论专区。

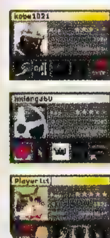
目前在讨论专区内关于游戏的各种话题已经在火热的气氛中讨论开来了，并且本作的流程攻略，系统介绍等文章在各位读者看到此文时已经都趋于完工了。而关于游戏的其他研究项目UP TEAM也在积极的制作中，另外APEX小组已经开始着手本作的汉化工作，游戏的汉化进程及相关信息也会在第一时间内在区里发布，欢迎您前来与我们一同飞翔在莱姆莱斯。

《最终幻想XII 亡灵之翼》讨论专区地址：http://bbs.levelup.cn/bbs/index.asp?boardid=43

欢迎加入XboxLive中国玩家公社

俗话说："独乐乐不如众乐乐"，自己闷在屋里打游戏的时代已经过去了！我们需要的是交流！为此，levelup.cn已经为各位X360玩家开设了XboxLive资料登记页，欢迎各位登陆XboxLive中国玩家公社登记下你的Live资料。也希望各位能够在这里找到同好，一起联线对战，我们也会陆续推出各种XboxLive的线上比赛，让大家可以找到展现自己实力的空间。





XboxLive中国玩家公社登录指南贴：http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=32&ID=428410

XboxLive中国玩家公社主页：http://bbs.levelup.cn/bbs/New_XboxLive.asp

levelup书刊区新书快报



游小说 第2辑

本期起加赠送你CD-ROM 影像+音乐+壁纸美图

剧本小说最速献礼《逆转裁判4》

《蓝龙》、《蔷薇法则》《王国之心 记忆之链》（利库篇）一期完结

《零 ZERO》、《幻想传说》官方小说继续奉上

4月30日全国上市



Xbox360专辑 Vol.1

X360玩家专门志 夏季特大号 224页海量内容

◆X360揭秘：业内人士撰写，专业玩家翻译。
◆X360遗产：值得一玩再玩的Xbox至上作品。
◆X360年鉴：细数复数至今所有重磅X360游戏。
◆X360攻略：超经典游戏，超经典攻略。

附赠DVD内含X360可直接播放之HD影像

4月30日全国上市

机动战士高达 MS设定启示录 一年战争篇

112页16开精装特辑+高达模型轨迹VCD+精美大海报

◆收录一年战争中连邦军以及吉翁公国军的各大著名机体。
◆百余张精美的机体设定、改良机型、机体内部结构、武器的设定图，以及相应机体的模型介绍。

高达Fans的必藏设定宝典

附赠的VCD为大家奉献高达模型发展史以及近距离接触BANDAI公司的高达模型制作工厂。



5月1日全国上市





翼 编年史 幻彩绘本

112页大16开珍藏画册+《翼》金曲CD

百余张绝美插画精彩奉献

最新短篇漫画《翼 不曾提到的世界》收录
CLAMP亲自评点从业以来所有作品

全国各地报刊亭销售中

最动漫 第一辑

豪华版：32页读本+DVD+2CD+海报+《反叛的鲁鲁修》华丽金属储物罐
标准版：32页读本+DVD+1CD+海报

《反叛的鲁鲁修》文字影像全解析
最新新番动画介绍大汇总
《交响情人梦》声优访谈
《死亡笔记》漫画动画真人版终自评点
《灼眼的夏娜》剧场版SP特典集锦



全国各地报刊亭销售中

最新上市的书刊 在levelup.cn大型网络商城有售，详情请访问levelup.cn书刊区：http://www.levelup.cn/book

小编寄语 DA ZHAI MEN

大寨门

天　下　玩　友　是　一　家



◇流着泪看完了《兄弟》上部，下部则给人感觉更像是荒诞的闹剧，结尾更是草草收场，与精彩的上部没法比，不免有些可惜。

◇人一辈子能遇到很多人，能够熟识的不多，能够成为朋友的更少，能够达到"兄弟"级别更是凤毛麟角。当今社会最多的就是吃吃喝喝的酒肉朋友，还有就是遮遮掩掩的表面朋友，用人一走茶就凉形容这些"朋友"最贴切。那些即便是多年不常联系但如果你有困难依旧会尽最大能力伸出援手的才算是真正的朋友。在心里数一下，你有几个这样的朋友，有几个这样的兄弟？



◇狂妄霸道，但不目空一切；悲天悯人，但不孤苦绝望。独立特行，张扬自我，恃才傲物，偏执极端，立志作新一代狂人！

◎最近热衷于怀旧气息，又开始重拾PSP版的《幻想传说》。按说从SFC到PS，再到后来的GBA和PSP，自己对于这款传说系列开山之作也算是小有心得了，然而打到未来篇准备收集海盗宝藏时，却发现有几个重要道具的位置无论如何也回忆不起来了，于是乎顺手在网上搜了篇攻略解决。回想起当初在对日语一窍不通的情况下，为了发展一段剧情满世界奔波几个小时的情景，猛然发觉自己对游戏的那份朴素的执着正在一天天的褪去。

◎实际上现在有不少游戏爱好者，玩游戏就像是完成任务一样，只等攻略本一出便通关了事，这种状况在日本和亚洲地区尤其明显。游戏攻略也做的越来越细，流程、剧情、隐藏要素几乎在第一时间一网打尽，而探索和冒险的乐趣也随之荡然无存，这不得不说是现如今玩家本身的一种无奈和悲哀。

◎相比之下，欧美玩家似乎更重视游戏过程中的体验而非游戏结果本身，因此也更乐于发掘一款游戏的精髓或是挑战某种极限。在近几年的大型游戏展会上，同样一款游戏试玩，日本玩家总是反映难度太高不易上手，而欧美玩家却普遍抱怨太过简单缺乏挑战，这恐怕也是日版与美版游戏难度差异日趋增大（尤其是动作游戏）的原因之一吧。



●购入行货VAIO SZ43CN的痛苦经历——

1 买回来当天发现屏幕上有不均匀分布的淡黄色色斑，打电话给客服，答曰：LED屏幕都是这样的耶~

2 不相信客服的答案，拿到维修站检查，结论：屏幕有问题。遂出凭证一张。

3 拿着凭证和机器，到经销商处要求退换，答曰：我们的SZ43CN已经没货了耶~

4 两小时后，找了一熟人：经销商内部工作的沈先生。经销商曰：马上给您换！遂换之。

5 检查屏幕OK，但回家后发现换过的机器已经累计运行过92小时，原来是一台店面展示样机，叹息，认命。

6 为求心理平衡，欲加到2GB内存，打电话给客服，客服曰：PC5300 DDR2 667内存可以用在SZ43CN上，没问题哦。

7 买了2条金士顿1GB的 PC2 5300 DDR2 667，加之，蓝屏（0x000000c2）。

8 打电话给客服，这次曰：不好意思哦，SZ43CN不支持PC2 5300 DDR2 667内存哦。

9 又买了2条金士顿1GB的 PC2 4200 DDR2 533，加之，OK。

10 目前小心翼翼地使用中……



●综上所述，泣血忠告各位读者，花大价钱买东西时：不要认为行货有质量优势；不要以为客服说的都是真理；要注意很多黑店也卖行货的，还能给你提供发票。



△近日和一朋友讨论起老动画，在两人很兴奋地聊着一部部经典动画时，才突然惊吓发现自己已经是老头的事实，同时也为中国现今的动画发展路程感觉悲哀。

△看了四月新番的《往地球》（原作漫画曾获1978年的漫画部星云赏），才想起小时候跟在某位大姐姐身边的时候看过一点漫画，但到现在当然是什么都忘记得干干净净了说~所以对此作的动画抱着期待去观看，暂时来说还是让人满意的，真不愧是由一群忠心FANS做出来的神作。声优杉田智和参加其中，但他一出声的刹那，我居然狂笑起来，或许是《银魂》已经根深蒂固了，又或许以前就知道他是个冷面笑将（请留意他的一举一动和在见面会上的RP行径），所以现在无论杉田是用很正经的声音去说话我都觉得是在KUSO……哎呀，又让我想起《KERORO军曹》里杉田智和配的那台自动贩卖机了……

△いらっしゃい、お客さん


▲结城信辉的人设是无敌的！

吉祥天

☆切身体会了一个词：视觉适应。原因：和晴天、火云等一起买了一台大彩电放在寝室打游戏（他们受不了那17寸小画仙了），不过不是什么好彩电，仅仅是一般的29寸纯平彩电而已。本来想着可以玩X360了，却没想到此电视的显示效果实在是……不过接下来在一边骂一边看了几天之后，却觉得这电视越来越清楚了……

☆购入电视的同时还购入了DVD一台，于是新帐旧帐一起算，电影每天至少一部。几天下来看字幕看的眼睛和头双重疼痛，于是去找不用看字幕的片子。借着香港电影金像奖的热潮找来一部《我要成名》，看过后非常喜欢，也明白了刘青云本届金像奖得到了影帝的理由。不过这片子里我更喜欢女主角霍思燕，和大牌合作不紧张，演出不做作，更重要的是在港片里听到地地道道的北京话，那感觉既亲切又觉得非常滑稽，特别有意思。


▲霍思燕在《我要成名》里的表现很不错！

☆虽然错过了现场直播，但后来在网上看到了梅西仿佛被球王附体的那连过五人的进球，当时真的是为之疯狂。回想德国世界杯阿根廷被淘汰的那场比赛，如此有创造性的天才球员竟然一分钟都没有被教练派上场……不过还好，梅西还很年轻，期待他以后的表现。



★在同一个城市的大学同学目前跟我说，她在饱受老板欺压1年多之后不堪重负终于决定辞职了。我安慰她说，你要知道你这份工作不知多少人渴望得到呢。同学回答，让他们来干一年之后就会和现在的我一个样了。于是只能跟着苦笑，这大概就是步入社会的人的无奈吧。同学还无不羡慕的对我说，你看你多好，将兴趣变成了工作，并能享受其中。我说没错，但我同时也付出了很多，既然无法事事顺心，还不如享受着生活下去。

★最近刚看了《水星领航员》的漫画，其中有一句话令人相当记忆深刻"无论做什么事都乐在其中，如果遇到痛苦或者伤心的话就当作是让人生更有趣的少许调味料"，仅以此句话献给所有处在人生迷茫征途上的读者们。





◆《最终幻想XII 亡灵之翼》终于发售了，记得当年《最终幻想III》DS版发售时我曾表示过："敌人站左边，玩家站右边，你一刀我一剑的才是真正的RPG"。不过现在我得改变这个说法了，《FFXII RW》真的很有意思，以这种方式来玩RPG可以说是头一遭。社会在进步，人类在发展，再用过去的那种思维和模式去衡量现在的事物势必要与时代脱节，也就是说"不和谐"。对于游戏的定义也许确实要重写了，同志们，与时俱进吧。

◆最近在琢磨SONY的GAME 3.0这个概念，菲尔·哈里森确实是提出了一个不错的想法，由玩家自己构建的游戏世界，人与人能够实现交流的虚拟空间，如果真的能够实现绝对将是一个伟大的壮举。但目前他所给出的演示仅仅是让玩家能自己装饰自己的HOME这样较为浮躁的使用概念，真正的"沟通"并没有被加入到演示中去。





玛鲁斯

ⅰ 请假几天回了趟家，跟老妈去购物时在诺大的超市里听到了《NANA》的音乐，这还不算，在拎着大包小包排队付款时，激响商场的豁然便是《最终幻想XII》主题曲《Kiss me good-bye》……这超市已经宅到这地步了么Orz。

ⅱ 平时在家吃饭早已养成边看动画边吃的习惯了，这次回去也就顺带看了会儿电视，发现地方台那个通过电话来玩游戏的节目居然又开始播了，这次是《WE》的点球大战，玩法倒是简单，电话1~9个按键分别对应九个方位，选择射门即可，每个方位随机还会有一件商家赞助的奖品，其中还有PS2……又想到了在那个PS、SS没普及的年代，就喜欢每天吃饭时看别有人通过这个节目玩《NBA》、《梦游美国》、《世嘉拉力》干过眼瘾＝＝

ⅲ 年度计划：1、让六段音速承认自己是OTAKU；2、把Hikaru培养成OTAKU（极有潜质……）。





◆足球需要悬念，当你不知道最后的胜利者是谁时，越是最后时刻就越是激情。当所有人都认为国米要提前六轮夺走意甲冠军时，罗马成功地扮演了维系这场足球游戏最后激情的狙击手，不过这场游戏最终还是没能像曼联与切尔西那样将暧昧进行到底，联赛每每到最后阶段总是这样让人又爱又恨。

◆最近发现周围的朋友都开始尝试投资，炒股的、买基金的、搞理财的……，还有推销投资的，一到饭桌上就围绕哪个更容易赚的话题聊得火热，尤其是股票问题，个个都阵阵有词，不过大都不是分享什么成功的心得，而是遭遇某日的挫折后的互相安慰……现在跳进去，九死一生啊。



新作发售表

汇率

2007年4月22日中国银行人民币外汇牌价基准价（仅供参考）

100美元	772.3元人民币	100欧元	1052.07元人民币
100日元	6.5091元人民币	100港币	98.83元人民币

近期导游

近期的游戏大作比较少，不过依然有很多我们值得期待和尝试的游戏，有大家一直期待的《最终幻想战略版 狮子战争》，也有像《浪人传奇 心之迷宫》这类名不见经传的游戏。如果大家厌倦了宏大的故事背景和游戏系统，那么轻松可爱的《雷曼 疯兔危机》一定能给你带来惊喜，爱好AVG的玩家本期有很多作品可以选择，超过五款同时上市的景象也给大家带来了足够的选择余地。

重点推荐

最终幻想战略版 狮子战争

虽然是一款复刻作品，但支持16:9的宽屏画面和重新绘制的游戏插画无疑在视觉上给很多玩过前作的玩家不小的惊喜。新增的职业和技能也是本作的另一大卖点，甚至由于《最终幻想XII》人气角色的加入，游戏的剧情也发生了一些微妙的变化，绝对是任何掌机玩家都不可错过的精品。另外，PSP版《最终幻想》的推出也预示着今年“《最终幻想》系列”将会在PSP上大展拳脚，究竟本作能够对PSP在日本的销量起到多大的推动作用，十分让人期待。



雷曼 疯兔危机

本作是育碧公司家喻户晓的游戏小明星“雷曼”的最新作，这次，我们可爱搞怪的雷曼被成群失控的疯狂兔子们所掌控，并被迫进行各种考验。玩家的目的就是为了帮助雷曼摆脱这些疯狂兔子的束缚，重获自由。这些考验由70种以上的小游戏组成，所有的小游戏都是由众多玩家无厘头的表演组成，玩家可以控制雷曼作出各种极富想象力的动作来完成诸如投掷奶牛、挤猪奶、甚至是极其愚蠢的用手压皮碗泵进行射击等等奇乐无穷的小游戏。众多的小游戏让这款游戏笑料十足。



PS2

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2007年5月			
10日	摔跤王国 2 职业摔跤世界大战	レッスルキングダム2 ～プロレスリング世界大戦～	Yuke's	SPG	6800日元
17日	光明之风	シャイニング・ウィンド	SEGA	A・RPG	6980日元
17日	奥丁领域	オーディンスフィア	Atlus	RPG	6980日元
24日	荣誉勋章 突击先锋	メダル オブ オナー ヴァンガード	EA	FPS	6800日元
24日	咸蛋超人 柏青哥高手12	ぱちんこウルトラマン パチってちょんまげ達人12	京乐产业	ETC	5800日元
24日	格斗之王极限冲击2	KOFマキシマムインパクト2	SNK	FTG	2800日元
24日	SuperLite2000恋爱系列 秋之回忆	SuperLite2000恋愛アドベンチャ Memories Off ～それからagain～	KID	AVG	2000日元
24日	刺客7	キラー7	Capcom	ACT	2800日元
24日	罗马之影	シャドウ・オブ・ローマ	Capcom	ACT	1980日元
31日	恋爱与梦想交织的礼服	きると～貴方と紡ぐ夢と恋のドレス～	Nine's fox	AVG	7000日元
31日	魔女之女 魔法和剑的奋斗	魔女っ娘ア・ラ・モードII魔法と剣のストラグル	GoodNavigate	SLG	6800日元
31日	LoveDrops	らぶ☆どろ～LoveDrops～	dimple	AVG	6800日元
31日	极限漂流	リバーライドアドベンチャー フィーチャリングサロモン	RED.Indie Games	ACT	6800日元
31日	蓝天的约定	この青空に約束を ～melody of the sun and sea～	Alchemist	AVG	6800日元
31日	罪恶装备XX Accent Core	ギルティギア イグゼクス アクセントコア	Ace System Works	FTG	4800日元
31日	Panic Palette	Panic Palette	Takuyo	AVG	6800日元
31日	地上最强新娘 恋爱的夫婿争夺战	すもももももも～地上最強のヨメ～ 継承しましょ!? 恋の花ムコ争奪戦!!	MMV	AVG	6800日元
31日	SIMPLE系列 Vol. 118 落武者	SIMPLE 2000シリーズVol. 118 THE 落武者～怒獲武サムライ登場～	D3 Publisher	ACT	2000日元
31日	合金弹头 完美收藏版	メタルスラッグコンプリート	SNK Playmore	ACT	4800日元

PS3

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2007年5月			
24日	NBA街头篮球 主场	NBAストリート ホームコート	EA Sport	SPG	6980日元
		2007年6月			
14日	忍者龙剑传Σ	NINJA GAIDEN Σ	Tecmo	ACT	7429日元
14日	使命召唤3	コール オブ デューティ3	Activision	FPS	6800日元
21日	先祖之魂 失落的继承	FolksSoul ―失われた伝承―	SCEJ	RPG	5900日元
28日	漫画英雄 终极联盟	マーベル アルティメット アライアンス	InterChannel	A・RPG	6800日元
28日	虹彩六号：维加斯	レインボ シックスベガス	Ubisoft	ACT	6800日元

PSP

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2007年5月			
4日	蜘蛛侠	Spider―Man 3	Activision	ACT	39.99美元
10日	最终幻想战略版 狮子战争	ファイナルファンタジ タクティクス 獅子战争	Square Enix	S・RPG	4800日元
17日	Little Aid 便携版	Little Aid ポータブル	Takuyo	AVG	5800日元
21日	Snow 携带版	スノー ポータブル	ProtoType	AVG	4800日元
22日	彩虹六号：维加斯	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubisoft	FPS	39.99美元
24日	死神BLEACH 灵魂升温4	BLEACH～ヒート・ザ・ソウル4～	SCEJ	FTG	4743日元
24日	速度与激情 消除器	ジュースド エリミネータ	THQ	RAC	4800日元
31日	大众高尔夫球场Vol.1	みんなのGOLF Vol.1	SCEJ	SPG	5800日元

Wii

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2007年5月			
17日	漫画英雄 终极联盟	マーベル アルティメット アライアンス	InterChannel	A・RPG	6800日元
17日	名侦探柯南 追忆的幻想	名探偵コナン 追憶の幻想	MMV	AVG	6800日元
24日	实战柏青哥必胜法 北斗神拳	実戦パチスロ・パチンコ必勝法! サミーズコレクション 北斗の拳 Wii	SEGA Sammy	ETC	5800日元
31日	生化危机4 Wii版	バイオハザード4 Wiiエディション	Capcom	A・AVG	4800日元
		2007年6月			
7日	牧场物语 济世之树	牧場物語 やすらぎの	MMV	SLG	6800日元
7日	加勒比海盗世界尽头	パイレーツ・オブ・カリビアン/ワールド・エンド	Disney Interactive Studios	ACT	5800日元

NDS

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2007年4月			
30日	三国志DS 2	三國志DS 2	Koei	SLG	4800日元
		2007年5月			
10日	最强 东大将棋DS	最強 東大将棋DS	毎日Communications	TAB	4800日元
17日	改造节奏大战 龙剑战记	カスタムビートバトル ドラグレイド	Banpresto	FTG	4800日元
17日	Duke 更家的健康步行指导	デューク更家の健康ウォーキングナビ	Dorart	ETC	4000日元
17日	美丽日本语书写法・会话法DS	美しい日本語の書き方 話し方DS	IE Institute	ETC	3800日元
17日	燃烧吧！热血旋律魂押忍！战斗！应援团2	燃えろ！熱血リズム魂 押忍！闘え！応援団2	Nintendo	MUG	4800日元
24日	结界师 乌森妖奇谈	結界師 烏森妖奇	NBGI	ACT	4800日元
24日	每日心理分析DS	心理研究家 ゆうきゆう 修 まいにちココロピクス DSセラピ	Dimple	ETC	4800日元
24日	星神	HOSHIGAMI	ARC SYSTEM WORKS	S・RPG	4800日元
24日	数字游戏VOW	イラロジVOW	From Software	PUZ	3800日元
24日	旺文社 出题顺序 国语DS	旺文社 でる順 国語DS	Komami	ETC	3800日元
24日	旺文社 出题顺序 地理DS	旺文社 でる順 地理DS	Konami	ETC	3800日元
24日	噗切噗切病毒	ぷちぷちウイルス	Jaleco	PUZ	2800日元

X360

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2007年5月			
4日	蜘蛛侠3	Spider―Man 3	Activision	ACT	49.99美元
8日	怪物史莱克3	Shrek the Third	Activision	ACT	49.99美元
10日	命令与征服3 资源争霸战	Command & Conquer 3 Tiberium Wars	EA	RTS	49.99美元
24日	NBA街头篮球 主场	NBAストリート ホームコート	EA	SPG	6800日元
29日	飞驰竞速2	Forza Motorsport 2	Microsoft Game Studios	RAC	59.99美元
		2007年6月			
14日	信赖铃音 肖邦之梦	トラスティベル ～ショパンの夢～	NBGI	RPG	6980日元

游戏排行榜

本周第一名 火影忍者 疾风传 终极觉醒



由于动画剧情的重回主线，《火影忍者 疾风传 终极觉醒》在众多Fans的追捧之下，力登榜首。虽然游戏的素质一般，但仅仅是在动画中的忍者世界里进行游戏，这一点就足以让动画FANS为之埋单。游戏把任务，收集要素这两点连成一条线，这种传统的方法增强了游戏的耐玩性。虽然游戏的对战模式手感不佳，不过众多的收集要素，仍让Fans乐此不疲。

日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

统计日期：2007年4月2日～4月8日

排名	机种	游戏名称	类型·厂商	销量[套]
1	PS2	火影忍者 疾风传 终极觉醒	FTG NBGI	75,453
2	PSP	机动战士高达SEED 连合VS扎夫特 便携版	ACT NBGI	58,751
3	NDS	耀西岛DS	ACT Nintendo	47,566
4	PS2	职棒魂4	SPG Konami	40,891
5	PS2	无双 大蛇（含限定版）	ACT Koei	36,168
6	NDS	再次英语苦手的大人DS练习	ETC Nintendo	34,933
7	Wii	Wii Sports	SPG Nintendo	30,807
8	PSP	实况力量职业棒球 便携版2	SPG Konami	29,944
9	PS2	王国之心II 最终混合版+	RPG Square Enix	29,638
10	NDS	莱顿教授和不可思议的小镇	AVG Level 5	27,833

本周第一名 逆转裁判4



本周第一位由人气游戏《逆转裁判》系列最新作《逆转裁判4》获得，虽然NDS平台上之前已经推出过两款《逆转裁判》系列作品，但都是前几作的移植作品，因此本作可以说是2004年1月《逆转裁判3》发售以来的首款新作。《逆转裁判4》不仅以25万套的销量获得本周冠军宝座，还刷新了系列作品的首周销量记录。

统计日期：2007年4月9日～4月15日

排名	机种	游戏名称	类型·厂商	销量[套]
1	NDS	逆转裁判4	AVG Capcom	250,186
2	NDS	马里奥vs.大金刚2 迷你大行进！	PUZ Nintendo	92,017
3	Wii	Wii Sports	SPG Nintendo	41,035
4	NDS	耀西岛DS	ACT Nintendo	40,974
5	Wii	第一次的Wii	ETC Nintendo	28,394
6	NDS	莱顿教授和不可思议的小镇	AVG Level 5	25,548
7	NDS	再次英语苦手的大人DS练习	ETC Nintendo	25,264
8	PS2	无双 大蛇（含限定版）	ACT Koei	23,067
9	PS2	职棒魂4	SPG Konami	19,816
10	NDS	我的里拉熊	ETC Rocketcompany	18,734

日本主机销量排行榜 TOP 10

名次	机种	4月2日～4月8日	4月9日～4月15日[台]	累计销量[台]
1	NDSL	110,845	133,325	1,962,529
2	Wii	52,583	75,759	1,043,481
3	PSP	31,503	24,850	660,281
4	PS3	14,520	11,948	343,942
5	PS2	14,234	12,872	250,060
6	X360	2,963	2,900	77,495
7	GBASP	833	654	13,475
8	GBM	512	617	15,578
9	NGC	255	167	5,461
10	NDS	90	146	1,510

累计销量统计起始日期为2007年1月1日

2007年3月美国家用机市场硬件销量排行

机种	销量
NDS（含NDSL）	508,000台
PS2	280,000台
Wii	259,000台
X360	199,000台
PSP	180,000台
GBA	148,000台
PS3	130,000台

美国家用机市场3月软件销量排行 TOP 10

统计日期：2007年3月4日～4月7日

排名	机种	游戏名称	类型·厂商
1	PS2	战神II	ACT SCEA
2	X360	幽灵行动 尖锋战士2	FPG Ubisoft
3	X360	吉他英雄2	MUG Redoctane
4	Wii	Wii Play	ETC Nintendo
5	PS3	机车风暴	RAC SCEJ
6	NDS	大金刚赛车	RAC Nintendo
7	NDS	化石超进化	A·RPG Buena Vista Game
8	X360	MLB 2K7	SPG 2K Sports
9	PS2	MLB 07	SPG SCEA
10	X360	街头格斗 偶像	ACT EA

敬请期待： 虽然四月游戏没有什么大作登场，不过在即将到来的五月，《忍者龙剑传Σ》，《命令与征服3 资源争霸战》等大作将会纷纷亮相。继承着TONY之风的《光明之风》，让人重温感动的《最终幻想战略版 狮子战争》，延续快乐的《燃烧吧！热血旋律魂押忍！战斗！应援团2》等都会让你度过充实的五月。让我们共同期待五月的到来吧。



网站调查

投票截止4月22日

作为一部掌上游戏机，你比较在乎它的哪些功能？

名次	游戏名称	票数
1	游戏	1222票
2	电子书	296票
3	音乐	502票
4	视频	507票
5	电话	132票
6	照相	154票
7	网络	376票
8	其它	110票

硬件贴士

选购PSP的注意事项

各位玩家在购入PSP的时候，是否害怕自己买到的是翻新机呢？在这里教大家几个鉴别主机是否是翻新机的办法，首先要看的是外壳和按键，翻新机的外壳，UMD仓盖和按键在对光看的时候，会看到使用过的划痕。接着看HOME，音量，START等下方控制键与面板颜色是否有色差，如果有，就很可能是翻新机。再把电池舱内的两条贴纸对光看颜色有没有差别，这是为了防止拆机。如果L、R键有磨损，或者电源灯和记忆棒灯透光度低也是翻新机。打开电池仓看主机电池板是否有划痕，机器使用的久了划痕是没有办法消除的。有时候翻新机会使用假盒子，仔细看盒子，如果外盒的手感和色泽不好的时候就要多加注意了。

看完主机，还要注意电池，也有PSP的原电被换掉的情况，这时候，你可以要求老板再给你拿块组装电池，（可以说一块不够用）一般都有，然后仔细对比这两块，原装的电池上的字反光度很好，组装的就相对次点。两块一样的话，就全是组装的了。现在的新机器几乎没有Made In Japan的了，全是中国无锡出产的，所以电池如果不是Made In China.的话，就一定要小心。



重点推荐

浪人传奇 心之迷宫

本作回归了A·RPG的原点，是以1980年的Rogue(rogu)为蓝本重新制作出来的。Plophet公司为我们带来了脱胎换骨的变化。游戏沿用了经典的随机迷宫制。变化的不仅仅是迷宫，武器，药，食物，魔杖和卷轴等道具元素都会随机的分布在未知的角落，让你的冒险充满探索的乐趣。丰富多彩的怪物设定，战斗地形的不同效果，让你在游戏中体会更多的快乐。如果您喜欢A·RPG类型的游戏。那么，您就不应该错过这款游戏。



蜘蛛侠3

凭借次世代的机能，和五月即将上映的电影《蜘蛛侠3》的势头，由同名电影改编的本作以华丽的画面和紧贴电影的剧情吸引了大量的眼球。游戏可以让大家像电影里的蜘蛛侠一样使用蛛丝穿行于纽约曼哈顿的大街小巷，与邪恶的黑色蜘蛛侠和新绿魔进行较量。游戏的跨平台发售也让大家有更多的机会去体会这个英雄的世界。



LEVELUP 游戏城寨

优惠价￥5.80元

28 LeveL

2007.5A

游戏/网络/音乐互动志

[天下聚会]

五·一聚会大行动

各地活动预告总汇

[Web Show]

学生与食堂协议书

我的录像厅点滴回忆

纪念，特立独行的王小波 levelup部落格

草根总动员 专题

[休闲吧]

新潮数码·透明触摸屏手机

城寨书房·一个大学校长的自白

音乐茶座·这样就好

电影空间·蜘蛛侠3

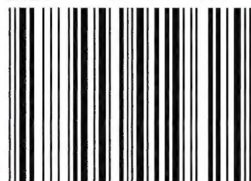
玩转手机·双截龙EX

美优馆 BEAUTY SHOW



矢吹春奈

Haruna Yabuki



ISBN 7-89491-962-4

9 787894 919625

山东电子音像出版社出版 定价：5.80元

LeveL 29 (2007.5B) 5月11日见！